

LA GUERRA DE LOS MUNDOS: ¡QUE VIENEN LOS MARCIANOS!

SCIFIWORLD

EL MAGAZINE DEL CINE FANTÁSTICO

#84 | ABRIL 2015
PVP 3'20 €



MAESTROS DEL FANTÁSTICO
LEONARD NIMOY
1931-2015

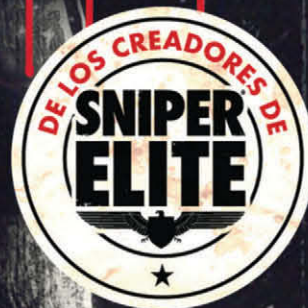
TERRY PRATCHETT | CACERÍAS HUMANAS | BEBÉS CHUNGOS
ANGER OF THE DEAD | TORTUGAS NINJA | THE FLASH
EL HOMBRE DE LOS SEIS MILLONES DE DÓLARES

www.scifiworld.es



ZOMBIE ARMY

TRILOGY



VE EL TRAILER EN

WWW.ZOMBIEARMY.COM



Copyright 2015 Rebellion. The Rebellion name and logo and the Zombie Army Trilogy name and logo are trademarks of Rebellion and may be registered trademarks in certain countries. All Rights Reserved.
©2015 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. "PS4", "PS4" and "PS4" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks names and trademarks are the property of their respective owners.

EDITA

INQUEDANZAS EDITORIAIS
C/ Ricardo Bescansa 2, bajo
15706 Santiago de Compostela (A Coruña)

DIRECTOR

LUIS M. ROSALES
luis@scifiworld.es

DIRECTOR DE ARTE

RAÚL GIL
raul@scifiworld.es

BSOs

FERNANDO FERNÁNDEZ JIMÉNEZ

CÓMICS

RAFAEL RUIZ-DÁVILA

LITERATURA

ALFONSO MERELO

REDACCIÓN

JUAN ANDRÉS PEDRERO SANTOS
DAVID MATEO
TONI BENAGES
MARTA ANAÍS
JOSEP M. CONTEL
IGNASI JULIACHS
VÍCTOR MATELLANO
MARÍA LAURA GUTIÉRREZ
MIKE HODGES
ÁNGEL SALA
ÁNGEL AGUDO
RUBÉN HIGUERAS
MANUEL RUIZ
JOAQUÍN TORÁN
DOMINGO LÓPEZ
TONIO L. ALARCÓN
RAMÓN MONEDERO
CHRISTIAN AGUILERA
ROBERTO J. RODRÍGUEZ
DAVID RIBET
MIGUEL MARTÍN
JOSÉ M. RODRÍGUEZ
JOSÉ AMADOR PÉREZ
JOSÉ MELLINAS
ÁLVARO PITA
DIEGO VÁZQUEZ
ESTHER SOLEDAD ESTEBAN CASTILLO
JOSÉ MELLINAS
MALIZE EVANS
MIQUEL MATEOS
LORENZO CHEDAS

CORRESPONSALES

MARK PILKINGTON (LONDRES)
NUNO REIS (OPORTO)
ALAIN SCHLOCKOV (PARIS)

PUBLICIDAD

MARIA PORTO
Telf.: 981 530 200
maria.porto@scifiworld.es

SCIFIWORLD (REDACCIÓN)

C/ Celso Emilio Ferreiro, 2 - 4ºD
36600 Vilagarcía de Arousa. Pontevedra
Telf.: 653 378 415
www.scifiworld.es
info@scifiworld.es

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

DIXITO ESTUDIO SL
Telf.: 986 185 446

IMPRESIÓN

IMPRESA MUNDO

DISTRIBUCIÓN

SCIFISHOP.ES
Telf.: 981 530 200

Inquedanzas Editoriais y Dixito Estudio no se responsabilizan de las opiniones contenidas en los artículos del magazine Scifiworld, que se corresponden con las opiniones de los autores de los mismos y pueden no coincidir con las de Inquedanzas Editoriais o Dixito Estudio. Las imágenes e ilustraciones contenidas en esta publicación se utilizan con el consentimiento y autorización de los titulares del copyright sobre ellas.

Queda totalmente prohibida la reproducción, comunicación pública (incluida la puesta a disposición interactiva), distribución y transformación total o parcial de este magazine.

CONTENIDO

NÚMERO #84 | ABRIL 2015

04 ACTUALIDAD

- 04 NOTICIAS
- 08 EL ANTICRÍTICO
- 09 LA SOMBRA DE GRUMM
- 10 ESTRENOS

12 ARTÍCULOS

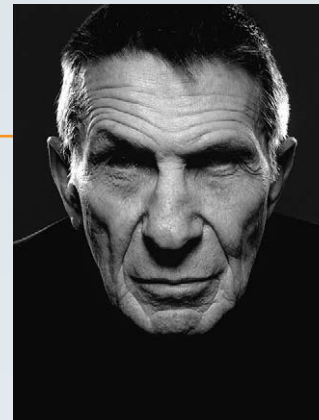
- 12 MENÚ FANTÁSTICO
- 14 COMIC CON PORTUGAL
- 16 TERRY PRATCHETT: EL HUMOR EN EL FANTÁSTICO
- 18 WAX: TERROR CLÁSICO COMO NUNCA LO HABÍAS VISTO
- 22 CACERÍAS HUMANAS: DONDE LA PRESA NO ES UN ANIMAL
- 36 LA GUERRA DE LOS MUNDOS: ¿QUE VIENEN LOS MARCIANOS?
- 44 MAESTROS DEL FANTÁSTICO: LEONARD NIMOY
- 50 MONSTERLAND (EL MUNDO DEL KAIJU EIGA): MOTHRA
- 52 ANGER OF THE DEAD (SIGLO XXI: LOS ZOMBIES "VIVEN" UN NUEVO RENACER)
- 56 BEBÉS CHUNGOS: CÁNTALES UNA NANA... SI TE ATREVES
- 62 TORTUGAS NINJA: AVENTURAS TURTLEMANÍACAS
- 74 RETRO SERIES: EL HOMBRE DE LOS SEIS MILLONES DE DÓLARES
- 80 CINE ASIÁTICO: ASIA: ATAQUE ZOMBI
- 82 HISTORIA DE LA CIENCIA FICCIÓN ESPAÑOLA: PIO BARROJA
- 84 THE FLASH: ELECTRIZANTE E IRREFREABLE DIVERTIMIENTO FREAK

20 ENTREVISTAS

- 20 VÍCTOR MATELLANO
- 98 EL FANTÁSTICO FAVORITO DE BRUNO SEVILLA

89 HOLLODECK

- 90 HOME VIDEO
- 92 CÓMICS
- 93 VIDEOJUEGOS
- 94 BSOs
- 96 LIBROS



EDITORIAL

Interrumpo mis quehaceres habituales para dedicaros unas líneas que sirvan de introducción a este número 84 de Scifiworld. Casi todo está ya preparado para que dé comienzo el Festival Internacional de Cine Fantástico de Madrid, que tendrá lugar del 25 al 31 de mayo en los Cines Palafox. Siete días sin contar el pre-Nocturna que acercarán a Madrid algunas de las más recientes producciones de género y algunos de los nombres más admirados por todos nosotros, como Lamberto Bava o el mismísimo Robert Englund, *aka* Freddy Krueger. De todo ello encontrarás la información, que va soltando la organización con cuentagotas (¿quiénes serán?), en estas mismas páginas.

Pero mientras esperamos que llegue esa fecha os dejamos con un nutrido número de vuestra revista favorita dedicada al cine fantástico, en la que entre otras cosas encontraréis artículos dedicados a la Turtlemania; a los niños del terror; a los recientemente fallecidos Terry Pratchett y Leonard Nimoy, a quién le rendimos un sentido homenaje en nuestra portada tal y como a él le gustaba: en blanco y negro, porque además, todos los trekkies estamos de luto.

Os dejamos que todavía faltan cosillas por ultimar para el Nocturna 2015.

Os esperamos en Madrid ¡No faltéis a la cita, os esperamos!

Larga vida al fantástico.

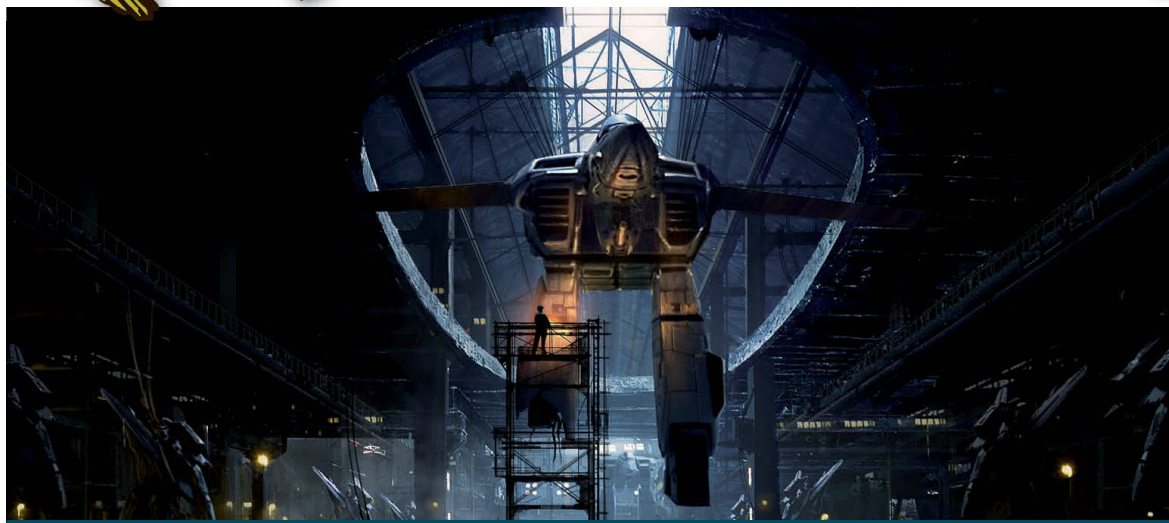
Luis M. Rosales
Director



SCIFIWORLD

ACTUALIDAD

NOTICIAS | COLUMNAS | BREVES



LOS ROBOTS GIGANTES VOLVERÁN A ENFRENTARSE A LOS ZENTRAEDI

SONY PICTURES PLANEA UNA FRANQUICIA DE ROBOTECH

En febrero se supo que el *live-action* de Robotech parecía renacer de sus cenizas gracias a Hollywood Gang Productions y que posiblemente sería dirigido por Andy Muschietti.

Pues finalmente se ha producido el anuncio. Sony ha asegurado los derechos de la franquicia con la intención de moverse rápidamente para producir una futura franquicia global.

Mark Canton y Gianni Nunnari serán los productores y el guión lo firmará Michael Gordon, con la intención de reintroducir el universo de Robotech a las audiencias de hoy. Frank Agrama, de Harmony Gold, propietario original de los derechos intelectuales de Robotech, ejercerá de productor ejecutivo junto a Gordon y Jehan Agrama. Se desconoce si finalmente Muschietti dirigirá el *film*.

La serie de Robotech se estrenó en los 80 de la mano de Harmony Gold y Tatsunoko Productions. Creada por Carl Macek, la serie se basaba a su vez en tres anime japoneses (The Super Dimension Fortress Macross, Super Dimension Cavalry Southern Cross y Genesis Climber Mospeada, aunque con los años su universo se fue expandiendo a través de películas de animación, novelas, cómics y videojuegos.

En un futuro en el que la humanidad ha desarrollado gigantescos robots usurpando la tecnología de una nave alienígena estrellada en una isla del Pacífico, tiene lugar una invasión a manos de una raza extraterrestre conocida como los Zentraedi, de la que nos defenderemos con uñas, dientes, y mucho aceite pero que finalmente conseguirá aniquilar nuestro planeta. Nace así la Fuerza Expedicionaria Robotech, cuya misión es la de viajar al planeta Zentraedi para enfrentarse a sus creadores.

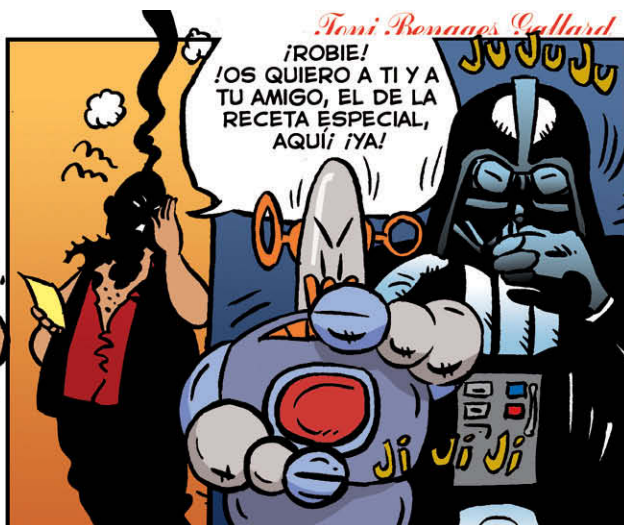
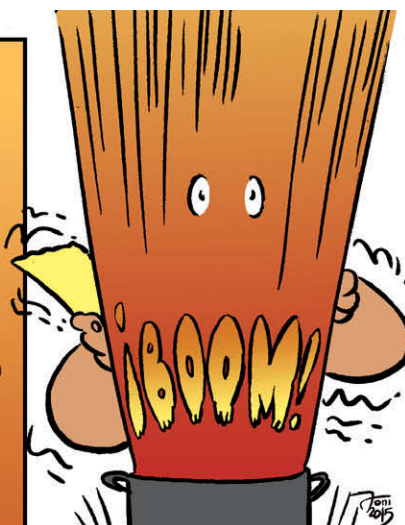
NOVEDADES SOBRE TRANSFORMERS

► Según asegura Deadline, Paramount tratará de emular los planes de Lucasfilm para desarrollar *spin-offs* de la franquicia **Transformers**. El guionista Akiva Goldsman trabajará junto a Michael Bay, Steven Spielberg y Lorenzo di Bonaventura para crear una "sala de guionistas" donde se desarrollen ideas para una secuela multi-partes y potenciales *spin-offs*.

HUGH JACKMAN SERÁ LOBEZNO UNA ÚLTIMA VEZ

► Si hace un mes Hugh Jackman afirmaba que quería ser Lobezno hasta la muerte ahora revela a través de Instagram que posiblemente lo dejará tras la nueva película sobre el personaje al publicar una imagen con la frase "Lobezno... Una última vez". Todo apunta a que la tercera entrega de Wolverine empezará su producción el próximo año, en la que compartirá protagonismo con Patrick Stewart. La fecha oficial de **Wolverine 3** está fijada para el 3 de marzo de 2017 bajo la batuta de James Mangold y el guión de David James Kelly.

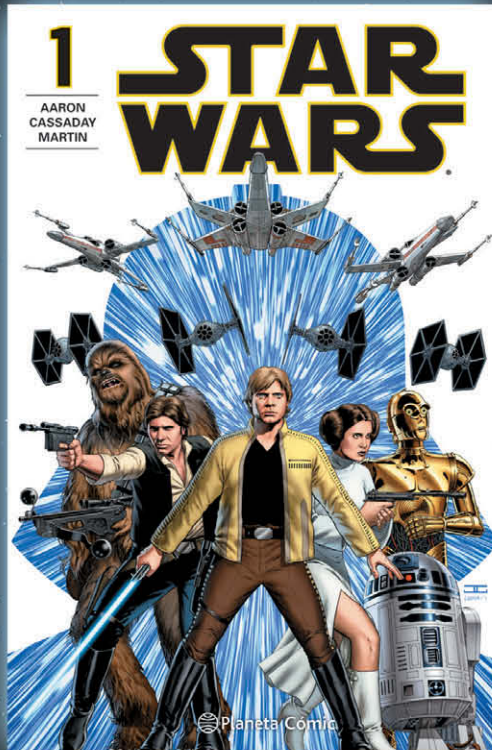
SCIFIWORLD The Rev



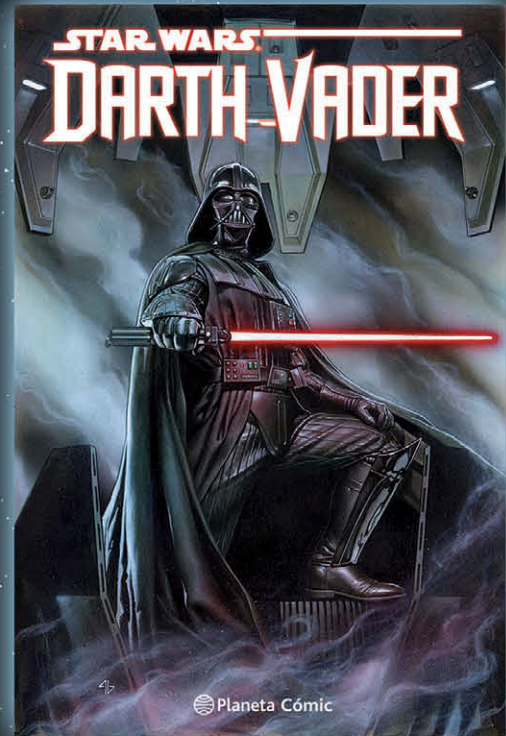
¡Empieza ahora tus series de Star Wars por 1€!*

*Primera tirada, hasta agotar existencia

ABRIL



MAYO



JUNIO



Más info:

www.planetacomic.com

PlanetadComic

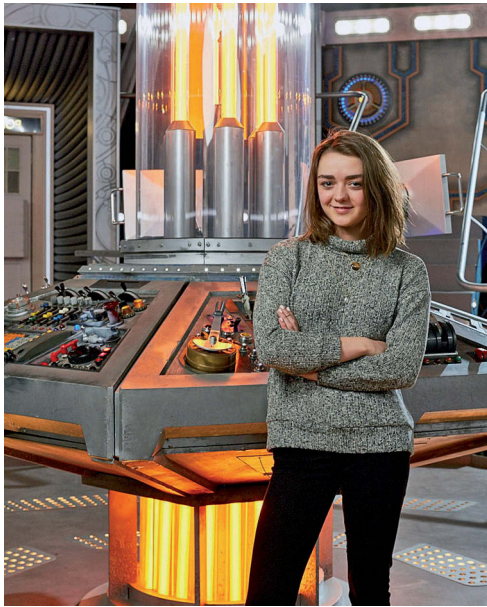


Disney

LUCASFILM Ltd

© & TM 2015 LUCASFILM LTD.

Planeta Cómics



MAISIE WILLIAMS EN DOCTOR WHO

Maise Williams, mundialmente conocida por su personaje de Arya Stark en la serie **Game of Thrones**, actuará como actriz invitada en la serie. Steven Moffat no ha querido ser muy explícito sobre el papel que interpretará, pero asegura que será un desafío para el Doctor, y de un modo muy inesperado. En cuanto a Maise, la actriz ha declarado estar encantada de participar en algo tan importante en la cultura británica como **Doctor Who**.

También se han revelado los títulos de los episodios que empezarán a rodarse en breve (y seguramente sean en los que participa Maise) **The Girl Who Died**, escrito por Jamie Mathieson y Steven Moffat y **The Woman Who Lived**, escrito por Catherine Tregenna. La dirección estará a cargo de Ed Bazalgette, que recientemente ha trabajado en la serie de la BBC **Poldark**. Otros actores invitados en la nueva temporada serán Rufus Hound, Tom Stourton, Ariyon Bakare, Simon Lipkin, Ian Cunningham, Murray McArthur, Barnaby Kay, John Voce, y Struan Rodger.

La novena temporada de **Doctor Who**, con Peter Capaldi y Jenna Coleman volverá a las pantallas a principios de otoño con el episodio **The Magician's Apprentice**.

READY PLAYER ONE SERÁ LO NUEVO DE SPIELBERG

► Hace ya cinco años que se comenzó a hablar de la adaptación de la novela de Ernie Cline, y Spielberg será el encargado de llevar a la gran pantalla la adaptación firmada por Zak Penn. **Ready Player One** nos traslada a un futuro cercano, el adolescente Wade Watts huye de su sombrío entorno y accede al Oasis, una utopía virtual global en la que sus usuarios pueden llevar una idílica vida alternativa. Cuando el excéntrico millonario que creó el Oasis muere, ofrece su vasta fortuna como premio en un elaborado juego de búsqueda del tesoro. Wade se une a la aventura, al igual que jugadores de todo el mundo que harán cualquier cosa para conseguir el tesoro primero.

THE MORTAL INSTRUMENTS A LA TELEVISIÓN

► ABC ha anunciado que se encuentra en pleno desarrollo de la adaptación de la franquicia de The Mortal Instruments para la televisión con el título de **Shadowhunters**.

Basada en la saga literaria The Mortal Instruments de Cassandra Clare, la historia sigue a Clary Fray quién descubre en su 18 cumpleaños que pertenece a una larga estirpe de Cazadores de Sombras, unos híbridos entre ángeles y humanos que se dedican a acabar con los demonios. La serie será producida por Constantin Film y Ed Decker ejercerá como productor ejecutivo y showrunner.



YA ES OFICIAL

¡EXPEDIENTE X VUELVE!

Trece años después del final de la serie original Fox ha dado luz verde a una miniserie de seis episodios de **Expediente X** que será escrita por Chris Carter y contará con el protagonismo de David Duchovny y Gillian Anderson como los agentes Fox Mulder y Dana Scully.

El anuncio lo hicieron Dana Walden y Gary Newman, de Fox Television Group, junto a Chris Carter. La producción de la miniserie comenzará este mismo verano.

"Pienso en ello como un parón comercial de 13 años" comentó Chris Carter. "La buena noticia es que el mundo se ha vuelto más extraño, un momento perfecto para contar estas seis historias".

A lo que Newman y Walden añadieron: "Hemos tenido el privilegio de trabajar con Chris en las nueve temporadas de Expediente X, una de las experiencias creativas más gratificantes de nuestras carreras, y no podríamos estar más contentos de explorar ese mundo increíble con él de nuevo. Expediente X no era una serie seminal para el estudio y la cadena, fue un fenómeno mundial que se introdujo en la cultura pop. Pocas series en la televisión han contado con fans tan dedicados como **Expediente X** y estamos encantados de poder ofrecerles el siguiente y emocionante capítulo de Mulder y Scully que han estado esperando".

"Vamos a contar los Expedientes X como siempre lo hemos hecho" comenta Chris Carter. "Por supuesto queremos desarrollarlos en el tiempo y lugar en el que ellos existen. Vamos a contar historias contemporáneas sobre situaciones contemporáneas, cercanas a los caracteres de Mulder y Scully y su relación, y el paso del tiempo".

Traer la serie a nuestro tiempo deja dudas sobre que sucedió en el 2012 con la colonización. "He pensado sobre eso" explica Carter. "No se exactamente como voy a manejarlo. Por supuesto no puedo evitar lidiar con el arco de William de una manera u otra".

Duchovny por su parte aclaró al New York Times si será un formato episódico o una colección de películas: "Vamos a hacer ambas. Estoy seguro de que comenzaremos y terminaremos con la mitología. Pero realmente no lo sé".

La producción de **The X-Files** comenzará en verano en Vancouver.

HIRO ESTARÁ EN HEROES REBORN



NBC ha anunciado que Masi Oka se ha unido al reparto de **Heroes Reborn** para volver a interpretar a Hiro Nakamura. Oka se une a un reparto todavía incompleto compuesto por Jack Coleman, Zachary Levi, Ryan Guzman, Robbie Kay, Danika Yarosh, Judith Dhekoni, Kiki Sukezane, Henry Zebrowski y Gatlin Green.

Heroes Reborn debutará en antena este mismo año como una serie limitada y antes de su emisión NBC nos ofrecerá una serie digital que presentará a los nuevos personajes y líneas argumentales.



LA TERCERA EDICIÓN DEL FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE FANTÁSTICO DE MADRID ESTÁ A LA VUELTA DE LA ESQUINA

NOCTURNA 2015

Del 25 al 31 de mayo los cines Palafox acogerán un año más el **Festival Internacional de Cine Fantástico de Madrid, Nocturna**, que alcanza su tercera edición con una sólida programación y numerosas novedades que presentó durante un evento celebrado el pasado 12 de marzo, en el que pudo verse **El Resplandor** (Stanley Kubrick, 1980) con motivo de su 35 aniversario.

La sección **Oficial Fantástico** presentará títulos como **Infini** (Shane Abess, 2015), un *film* de ciencia ficción en el que un equipo de elite deberá rescatar al único superviviente de un accidente biológico en una estación minera; **June** (L. Gustavo Cooper, 2015) que nos presentará la historia de una niña huérfana que es poseída por un ente sobrenatural que quiere acabar con la humanidad; o **Kill Me Three Times** (Kriv Stenders, 2014) en la que Simon Pegg encarna al asesino profesional Charlie Wolfe quien recibirá un encargo que lo introducirá en una espiral de muerte y venganza.

Dark Visions, la sección más indie de Nocturna 2015 nos ofrecerá títulos como **III** (Pavel Khvaleev, 2015) en la que cuando una extraña epidemia asola una aldea europea, una mujer tratará de salvar la vida de su hermana a través de una serie de rituales que la llevarán a un nuevo mundo dentro de su mente donde tendrá que erradicar sus miedos más profundos; o **Hellmouth** (John Geddes, 2014) que nos devolverá a las películas de género de los años 50 con la historia de un enterrador que viajará hasta el infierno para salvar el alma de una bella mujer.

Madness la sección oficial que acoge las emociones más fuertes de Nocturna nos ofrecerá títulos como **Lost After Dark** (Ian Kessner, 2014), todo un homenaje a los salseros de los 80 en la que un grupo de adolescentes se enfrentarán a un sádico asesino caníbal. También se podrá ver **Headless** (Arthur Culliper, 2015) el slasher que se podía ver en **Found** (película presentada en Nocturna 2014) y en la que simulando un slasher perdido realizado en 1978 nos presenta a un asesino enmascarado que se deja llevar por una espiral de canibalismo, asesinato, y necrofilia. **Charlie's Farm** un *film* protagonizado por Tara Reid, Kane Hodder y Bill Moseley y dirigido por Chris Sun en el que cuatro amigos con ganas de fiesta viajan hasta la Australia profunda para visitar la granja de Charlie, un lugar en el que una familia fue asesinada violentamente. La última de las películas anunciadas de esta sección es **Fear Clinic** en la que Robert Englund da vida a un doctor trata de curar las fobias de sus pacientes con medios muy poco ortodoxos.

Dentro de la sección **Panorama** podrá verse **Monsters: Dark Continent** (Tom Green, 2014) que transcurre siete años después de los hechos del *film* de Gareth Edwards, y en el que las zonas infectadas se han extendido por todo el mundo mientras la humanidad lucha por su supervivencia; **Terminus** (Marc Furnie, 2015) en la que veremos como tras sufrir un accidente cercano a la muerte, un hombre realizará un descubrimiento sin precedentes que determinará el destino de su familia y de la humanidad; o **The Last Showing** (Phil Hawkins, 2014) en la que Robert Englund interpreta a un proyccionista que tras ser despedido decide vengarse convirtiendo a una pareja de espectadores en los involuntarios protagonistas de su película de terror.

También se han anunciado los primeros invitados de esta edición que recibirán el premio honorífico **Maestros del Fantástico**. **Robert Englund** (Glendale, California), conocido mundialmente por interpretar el papel de Freddy Krueger en **Pesadilla en Elm Street**, película que se proyectará en el Festival con motivo de los 30 años de su estreno en nuestro país y además presentará el estreno español de sus dos últimas películas, ya mencionadas anteriormente.

El segundo de los Maestros de este año será el italiano **Lamberto Bava** (Roma, 1944) quien inició su andadura como asistente de dirección y guionista para, posteriormente, ponerse a las órdenes de Dario Argento en películas como **Tenebre** e **Inferno**. Con Argento, Bava firmó dos de sus películas más memorables, **Demons** y **Demons 2**. Precisamente, con motivo de su treinta aniversario, el Festival proyectará **Demons**, un *film* que tal y como la definía Joan Luis Goas en el programa Noche de Lobos, es "un puro y duro disfrute, un entretenimiento trash, desmesurado, rocambolesco y pasado de vueltas".

Josep Anton Perez Giner, creador junto al ya fallecido Ricardo Muñoz Suay de la mítica productora Profilmes que en los 70 fue el buque insignia del Fantaterror español abanderado por Paul Naschy, recibirá un más que merecido galardón **SciFiworld Hall of Fame**.

Y hablando de Paul Naschy, y sumándose a los dos títulos comentados anteriormente, la sección Classics acogerá la proyección de **La Noche de Walpurgis** (León Klimovsky, 1971) en una nueva copia digital remasterizada que hará las delicias de los fans del licántropo Waldemar Daninsky.

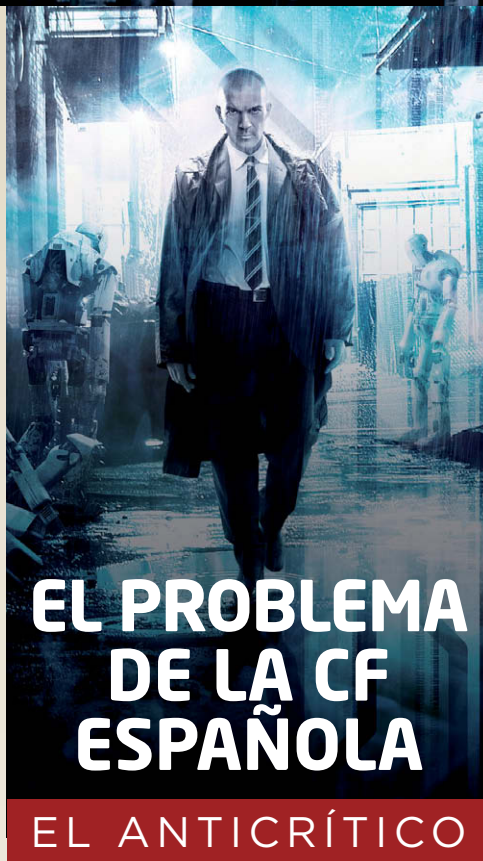
Todavía faltan muchas películas por anunciar, y desde el Festival nos anticipan que habrá sorpresas, así que os recomendamos estar atentos a nuestra web y redes sociales donde os las contaremos tan pronto como se produzcan.

Hace poco se estrenó la película *Autómata* (Gabe Ibáñez, 2015), una propuesta de CF española de esas que no se ven a menudo. Se saldó con un notable fracaso de crítica y público, haciendo que yo me preguntara qué fue lo que falló. Antes de verla, muchas teorías pasaron por mi calenturienta cabeza: si era una mala película, si fallaba en el apartado visual, si no daba la talla en el de guión... En el mundo del cine, para que una película triunfe o fracase normalmente influyen muchísimos factores, cosa que hace que ni siquiera los americanos sepan con seguridad cuál es la fórmula matemática que hace que invirtiendo cien millones recaudes doscientos. El día que la descubran... despidanse para siempre del cine creativo, porque a partir de entonces será cuestión de mover la palanquita y hacer que caiga el dinero.

Por fortuna, esto aún no ha ocurrido, y superproducciones en teoría infalibles acaban estrellándose en taquilla mientras que otros productos más humildes, de vez en cuando, se convierten en sorpresas económicas o “sleepers”. Brindo por esto, por la no existencia de fórmulas notables para baremar el éxito. Sin embargo, y a pesar de lo loable que son las intenciones de sus creadores, ciertos géneros parecen condenados a la ignominia y al fracaso en este patético país nuestro. La CF sería la reina de la función en este teatrillo del absurdo, la chica fea con la que nadie quiere bailar. ¿Por qué? Intentaré analizar este fenómeno en las próximas líneas.

Debería empezar por decir que la Fantasía, como género que incluye dentro de sus amplios salones a la ciencia ficción, nunca ha sido muy del gusto del españolito medio. Por tradición, nuestro país de café, copa y puro siempre ha tirado más hacia el realismo y la crítica social que hacia la fantasía como herramienta de experimentación, de búsqueda de nuevos caminos o, sencillamente, como vehículo de escapismo. Las pruebas están en que la única fantasía que ha triunfado a nivel del gran público (dentro de los géneros que no vienen impostados de fuera, sino que se generan dentro del ambiente latino) es el realismo mágico sudamericano, con obras como “Cien años de soledad” a la cabeza. El hecho de que la novela universal española por excelencia sea “el Quijote”, que es un libro orientado a poner a parir la fantasía y a reírse de los que creen en ella, dice mucho sobre nuestra forma de ser, como país. Cervantes se reía de lo que hizo grande a Tolkien, es decir, la defensa del hecho fantástico como expresión suprema de la creatividad humana. Y aquí se sigue diciendo, cada año, que el Quijote nos representa a todos. Bravo, señores de la Real Academia, un aplauso para ustedes.

En el mundo del cine la cosa se pone mucho, pero mucho peor. Y las culpas, lamentablemente, hay que repartirlas a partes iguales entre los creadores de propuestas y el público. No es que uno tenga toda la culpa y el otro ninguna. Se las reparten al cincuenta

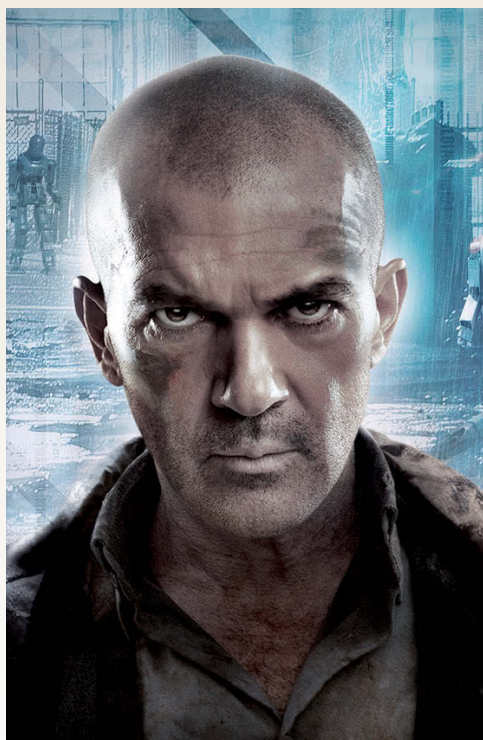


EL PROBLEMA DE LA CF ESPAÑOLA

EL ANTICRÍTICO

por ciento. ¿Por qué? Pues por varias razones, que quedaron patentes para mí después de ver propuestas a priori interesantes como *Autómata*. Más que correctamente realizada a nivel visual, por lo menos en lo que a la fotografía corresponde. Hemos aprendido, los españoles, a depurar mucho el aspecto visual de nuestros filmes para que se pongan al nivel de las mejores producciones extranjeras. Pero... oh, sí, hay un pero, o varios.

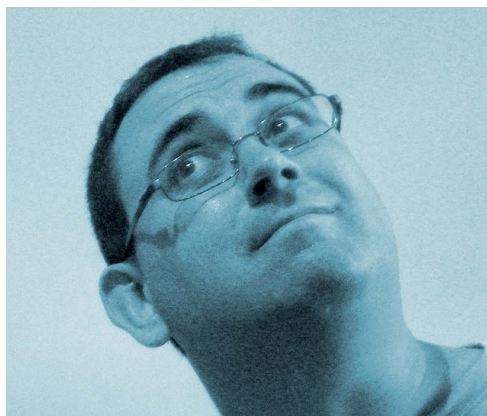
El problema de la fantasía cinematográfica española es que no aporta nada nuevo. Todo



lo que te ofrecen parece sacado de mil fuentes, de películas que ya has visto, de novelas que has leído, de series de TV que te sabes de memoria. De clásicos del cine nacidos en otros países. *Autómata*, por ejemplo, es una película muy bien rodada, con una fotografía excelente, bien interpretada (aunque a Banderas aún se le sigue notando mucho el acento cuando habla en inglés) y con unos efectos especiales correctos. ¿Qué falla, entonces? Pues que, por mucho que su director se empeñe en decir lo contrario, es un “copy-paste” de mil películas anteriores. (Atención, spoilers a partir de ahora, deja de leer si no la has visto). Empieza nombrándonos leyes de la robótica a lo Asimov. Continúa mostrándonos una ciudad que es un calco de la estética de *Blade Runner* (incluso hay un coche de policía con una densa lluvia que cae sobre su parabrisas, y su conductor sale con una gabardina de plástico transparente). Sigue con una trama que es una copia de *Yo, robot* y termina... bueno, no voy a decir cómo termina, pero sí que os diré que ni siquiera aquí los guionistas inventan nada nuevo. ¿Guionistas, he dicho? Bueno, mientras el mundo del cine español sea un cine de supervivencia, donde no hace cine quien debe sino quien puede, los directores seguirán empeñados en escribir ellos mismos sus propios guiones, como si la profesión del escritor profesional no existiera. Como si cualquiera que sabe operar una cámara supiera también escribir un guión. Los resultados, así, son los que son.

Por lo tanto, ves *Autómata* y sales encojiéndote de hombros del cine, como diciendo “¿qué he visto que no hubiera visto ya mil veces?”. La respuesta es obvia: nada. Los americanos han hecho esto mismo antes, y mejor. A la relación nefasta de desconfianza mutua entre espectador y autor se le acaba de añadir un leño más. Los cineastas se quejan de que el público español no apoya sus propuestas, de que siempre les dan la espalda... pero es que el público está a estas alturas muy quemado. Han ido al cine durante años a ver las propuestas españolas, y les han dado tantas veces gato por liebre que ya no saben en quién confiar. Por eso digo que las culpas hay que repartirlas al cincuenta por ciento, le pese a quien le pese.

En conclusión, yo diría que el fracaso de un cine fantástico que o bien se apoya en guiones de corta y pega o bien en efectos visuales que hasta en Gurundi se hacen mejor, es de recibo. Deberíamos buscar un cine patrio basado en un fantástico original, fresco y chispeante, no apoyado en propuestas que nacieron al son de otras culturas y de otras cinematografías. Deberíamos dar a luz una “new wave” de imagería fantástica que sólo se haga en España, igual que hicieron los orientales con sus (baratísimas y muy rentables) películas de niñas fantasma de pelo largo. Dejad de adaptar a escritores como Asimov, que ya tienen en sus países de origen gente que lo hace más y mejor. **SFW**



Nuestro autor invitado de este mes, Daniel Estorach, nos propone un proyecto multidisciplinar muy interesante: TIEMPO DE HÉROES. Una saga río de héroes vengadores que ha encontrado acomodo en el mundo de la literatura y del cómic.

Daniel nació en Barcelona en 1975 y pasó su infancia y adolescencia en Vilassar de Mar, un tranquilo pueblo de la costa mediterránea. En 2012 publica su ópera prima, *Hoy me ha pasado algo muy bestia*, de la mano de NORMA Editorial, después del éxito cosechado en la red en su formato blog. Al año siguiente la novela es nominada a los Premios Ictineu 2013, concedido por la Societat Catalana de Ciència Ficció i Fantasia. Tras este primer volumen englobado en el universo superhéroe de Tiempo de héroes, llega *Identidades Secretas*, segundo libro de la trilogía Crónicas de un Héroe Urbano, y *La Venganza de PekinP*, la primera novela ilustrada de Tiempo de Héroes que amplía el universo de nuestro autor, junto a otros escritores como J. G. Mesa, Díaz de Tuesta, Jordi Armengol, Rosa G. Panera y Rafael Nebrera Ruiz.

Daniel, definenos qué es Tiempo de Héroes.

Tiempo de Héroes es un nuevo intento de crear un universo propio de superhéroes, por parte de un grupo bastante grande de autores y creadores, utilizando los distintos formatos a nuestro alcance: literatura, cómic, ilustración, música, y lo que salga... Lo que vendría a ser un proyecto multidisciplinar y/o transmedia, con la particularidad de que nació en internet, de forma que los lectores pudieran acceder a todo, o a casi todo el material, de forma gratuita antes de que este viera la luz como producto editorial. Otra de sus peculiaridades es que todos trabajábamos como si estuviéramos haciendo una serie de televisión; sólo J. G. Mesa, el director de argumento, sabía lo que iba a suceder en los siguientes capítulos.

Hasta ahora parece que los superhéroes y los vengadores urbanos son unos personajes exclusivos del mundo del cómic... y últimamente del medio audiovisual, ¿por qué esta incursión en un formato tan diferente como el de la novela?

Por exigencias exclusivamente presupuestarias, al principio estaba yo sólo escribiendo una historia en un blog sin mayores pretensiones. Pero la cosa gustó. Gustó tanto que pronto apareció la posibilidad de hacer más cosas, de ampliar ese universo que se había empezado a perfilar en aquel

LA SOMBRA DE GRUMM por David Mateo

TIEMPO DE HÉROES

blog, llegando a otros formatos y dando la oportunidad de que otros autores pudieran aportar su granito de arena para hacerlo más grande y mejor.

Estamos hablando de todo un universo ficticio en expansión. Tal como lo idealizaron los grandes mecenas de la industria norteamericana. Héroes a la española, ¿no es así?

Sí, pero llevando el concepto más allá; o, mejor dicho, más cercano al lector. Son superhéroes, o héroes a secas (no todos tienen superpoderes), los que pueblan este universo, pero el tratamiento que les damos a ellos como personajes y a las aventuras que viven es lo más cercano a la realidad que un lector haya podido leer hasta ahora. Creo que podríamos afirmar, sin temor a equivocarnos, que estamos ante una mezcla de películas como *El Protegido* y *Taxi Driver*. En *Tiempo de Héroes* abordamos la problemática real y el día a día de nuestra sociedad actual, y también los problemas que tendría una persona cualquiera desde el momento en que decidiera salir a la calle para arreglar las cosas que cree que no funcionan como deberían. Y si a todo eso le sumamos que donde transcurre la acción no es en la Gran Manzana, como nos tienen acostumbrados, sino en Las Ramblas de Barcelona o en el barrio de La Latina de Madrid, pues nos sale *Tiempo de Héroes*. Superhéroes *Made in Spain*.

¿En qué se diferencia uno de tus héroes de cualquier superhéroe de Marvel o DC?

Tal vez en que se ha intentado que sean personas de verdad las que estén "detrás de la máscara". O, tal vez, lo que los rodea: una sombra muy vívida del mundo real que el lector puede encontrarse al salir a la calle o echando un vistazo a las noticias. La pregunta que yo me hice cuando me puse a escribir la novela que lo empezó todo fue: ¿qué haría yo si algún día tuviera poderes y pudiera ayudar a cambiar las cosas para mejor? ¿Qué haría de verdad? Y entonces te pones a pensar en que tienes un trabajo, unos gastos, amigos, familia, y en que no tienes ni remota idea de por donde empezar.

¿Crees que nuestra sociedad actual está necesitada de héroes urbanos?

Creo que necesita nuestra sociedad necesita referentes de ética, moral, honor, respeto... Personas íntegras que sirvan como modelo. Me temo que un héroe urbano real duraría menos en las calles de nuestro país que una DS olvidada en el patio de un colegio. Y no por culpa de los delincuentes y criminales precisamente.

¿Cómo se interesó Norma por tu proyecto?

Norma Editorial apareció en el momento justo. Yo acababa de recuperar los derechos de *Hoy me ha pasado algo muy bestia*, y el blog de Tiempo de Héroes llevaba un par de meses publicando las primeras aventuras de los nuevos personajes, de

las que se hicieron eco por su carácter novedoso (superhéroes en España + proyecto multidisciplinar + internet + GRATIS) diversos periódicos y medios relativamente importantes. Imagino que esas menciones, sumadas al ruido que hacíamos en las redes (éramos un equipo de veintitantas personas, todas muy activas en las redes, y cada una con sus seguidores, amigos...), más lo que yo modestamente había conseguido con mi novela, llegaron de algún modo a Norma.

Hacia dónde se dirigen las Crónicas de un Héroe Urbano. ¿Cuál es el siguiente paso?

Crónicas de un Héroe Urbano es estrictamente una trilogía, que terminará en el tercer libro, que es el que estoy escribiendo ahora mismo, pero el universo de Tiempo de Héroes tiene todavía otras dos novelas por publicar, que continúan las historias de esos nuevos héroes y villanos que vimos nacer en *La Venganza de PekinP*. A finales de año saldrá el cómic que adapta *Hoy me ha pasado algo muy bestia*, guionizado por El Torres y dibujado por Julián López, y la idea es adaptar las dos siguientes novelas de Crónicas. Luego nos gustaría seguir ampliando este universo con nuevas novelas y cómics. Ideas no nos faltan, la verdad.

Soñemos un poco, ¿cómo sería una producción audiovisual de tus personajes? ¿Podríamos verla algún día? ¿Scifiworld puede ser una gran plataforma para dar alas a ese proyecto?

Pues la verdad es que si se llegara a adaptar este universo, ya fuera como serie de televisión o en varios largometrajes, creo que estaríamos ante algo muy distinto a lo que estamos acostumbrados a ver respecto al género superheroico, algo que no necesariamente entraría a competir con lo que ya se ha hecho con los personajes de Marvel o DC, o series como *Héroes*. Además, ¿a quién no le fliparía ver a un superhéroe saltando desde la Sagrada Familia para detener a un ladrón que acaba de robarle la mochila a un turista despistado?

Leyéndote por las redes sociales he visto que te mueves muchísimo en el mundillo de los cómics y estás trabajando en algún que otro proyecto con dibujantes de toda índole. ¿Puedes avanzarnos algún proyecto de próxima publicación?

Hay un par de cosillas menores (pero no por ello menos importantes) que van a salir publicadas y que van a suponer mi debut como guionista de cómics. Una de ellas saldrá en USA dentro de tres meses, como complemento de una de las colecciones de la editorial AMIGO Comics, y contará con los dibujos del genial Ertito Montana. De la otra todavía no puedo dar detalles, pero para mí va a suponer un empujón importante. Aparte de estas dos publicaciones, estoy preparando distintas propuestas de series o miniseries para distintas editoriales junto a distintos dibujantes e incluso algún guionista más. *SPW*



LA SERIE DIVERGENTE: INSURGENTE

LAS FACCIÓNES SE HAN DESATADO Y NO HAY ESCAPATORIA, ¿A CUÁL PERTENECES TÚ?

por Esther Soledad Esteban Castillo

A veces tomamos decisiones en nuestra vida de un modo más insensato o bien a conciencia que cambian nuestro día a día, nuestro presente y nuestro futuro. Esto mismo es lo que le pasó a Tris al acabar la primera película de esta famosa saga y ahora en *Insurgente* podremos ver la continuación de la tormenta que empezó a desatarse y dejó al espectador con el alma en vilo por saber como continuaría. Todos los personajes han cambiado, Tris se ha centrado en proteger a sus seres queridos pero ahora todas



ESTRENO
01
ABRIL

Título original:
Insurgent

USA | 2015

Productora:
Mandeville Films
Summit Entertainment

Distribuidora:
Entertainment One

Director:
Robert Schwentke

Guión:
Brian Duffield
Akiva Goldsman

Reparto:
Shailene Woodley
Miles Teller
Theo James
Ansel Elgort
Naomi Watts
Kate Winslet
Ashley Judd
Maggie Q

Duración:
119 min.

las facciones están en conflicto, algo que traerá más de una consecuencia complicando su existencia y la de Cuatro.

Verónica Roth es la autora de esta famosa saga literaria que se ha llevado recientemente al cine y que promete seguir dando guerra. De nuevo disfrutaremos de Kate Winslet, Theo James, Jai Courtney, Mekhi Phifer, Ansel Elgort y Shailenne Woodley dirigidos por Robert Schwentke entre otras estrellas en esta nueva e inquietante aventura. **SFW**



FAST & FURIOUS 7

¿SIETE VECES MÁS RÁPIDO?

por David Ribet

La séptima entrega la franquicia llega a nuestras salas después de la trágica desaparición de uno de los estandartes de la saga, Paul Walker. Hecho que

obligó a suspender el rodaje, en este punto, se decidió aprovechar el material ya rodado con Walker y afrontar el resto de la filmación con sus dos hermanos (Brian y Caleb). Una opción más respetuosa que la de eliminarlo del metraje, como se llegó a sugerir en un momento.

Pero dejando de lado este triste suceso, nos encontramos con algunas novedades como la incorporación de Jason Statham como el villano Deckard Shaw, hermano de Luke Evans, que buscará venganza por la muerte de su hermano pequeño a manos de Toretto y su pandilla.



ESTRENO
02
ABRIL

Título original:
Furious 7

USA | 2015

Productora:
Universal Pictures
Relativity Media

Distribuidora:
Universal Pictures

Director:
James Wan

Guión:
Chris Morgan

Reparto:
Dwayne Johnson
Jason Statham
Paul Walker
Vin Diesel
Elsa Pataky
Ronda Rousey
Lucas Black
Michelle Rodriguez
Kurt Russell

Duración:
140 min.

Otro aspecto a tener en cuenta es el reemplazo en la silla de director, ocupada ahora por James Wan en lugar de Justin Lin. Wan, que se ha ganado un nombre en el género de terror gracias a *Saw*, *Insidious* o la magistral *The Conjuring*, se pasa a la acción más hiperbólica y, a juzgar por los explosivos avances y sus imposibles secuencias de acción, parece que éste ha sabido cogerle rápidamente el tono a la saga. Veremos si este séptimo capítulo mantiene el tipo o si, por el en contrario, acucia el desgaste ya advertido en su predecesora. **SFW**



LOST RIVER

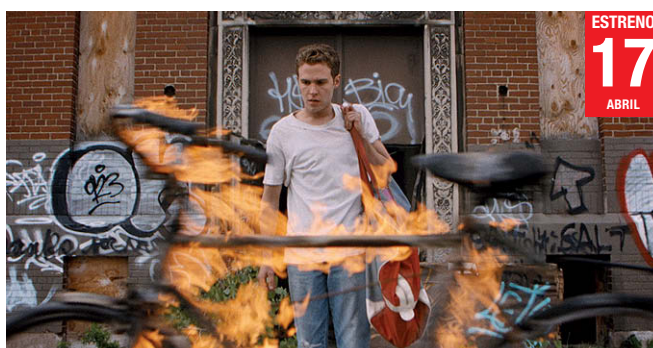
TÉTRICO CUENTO DE HADAS EXPERIMENTAL

por Marc Gras

Lost River llega a nuestras pantallas tras un accidentado estreno en

Cannes del que Ryan Gosling (que debuta como director con esta película) salió escaldado.

Definida como "confusa" por gran parte de la crítica internacional, *Lost River* narra la caída hacia la oscuridad de una madre sobrepasada por problemas económicos y el descubrimiento de una ciudad subacuática por parte de su hijo mayor en una fábula muy atractiva visualmente pero, en general, carente de contenido.



ESTRENO
17
ABRIL

Título original:
Lost River

USA | 2014

Productora:
Bold Films
Marc Platt Productions

Distribuidora:
Betta Pictures

Guión y Dirección:
Ryan Gosling

Reparto:
Christina Hendricks
Saoirse Ronan
Eva Mendes
Matt Smith
Ben Mendelsohn
Iain De Caestecker
Demi Kazanis
Reda Kateb
Barbara Steele
Carey Torrice
Torrey Wigfield
Elijah Daniel

Duración:
95 min.

Gosling, que, aún con todo, ha sabido rodearse de algunos talentos televisivos de los últimos tiempos como la siempre espectacular Christina Hendricks (*Mad Men*) y el, a estas alturas, ya icónico Matt Smith (*Doctor Who*), se ha encargado también de un guion que, sin duda, ha tenido al cine experimental, y a Lynch y a Bava (padre) como referente constante.

Una curiosidad: algunas de las escenas fueron grabadas en el auténtico Templo Masónico de Detroit, Michigan. **SFW**



UNA NOCHE PARA SOBREVIVIR

EL KARMA TARDE O TEMPRANO TE PASA FACTURA

por Esther Soledad Esteban Castillo

Muchos hablan del karma, de las consecuencias de tus actos y de que todo lo que haces en tu pasado vuelve en el futuro. En esta película todo esto se hace realidad para Shawn Maguire, que huye de sus pecados del pasado y de un detective de policía que le lleva persiguiendo treinta años.

Todo esto cambia cuando su hijo Mike se convierte en un objetivo, por lo que Jimmy deberá replantearse todo su presente para salvar la vida de su hijo y también salvarse a sí mismo.



ESTRENO
17
ABRIL

Título original:
Run All Night

USA | 2015

Productora:
Energy Entertainment
Vertigo Entertainment

Distribuidora:
Entertainment One

Director:
Jaume Collet-Serra

Guión:
Brad Ingelsby

Reparto:
Liam Neeson
Ed Harris
Joel Kinnaman
Boyd Holbrook
Bruce McGill
Genesis Rodríguez
Vincent D'Onofrio
Lois Smith
Common

Duración:
114 min.

Esta producción de Roy Lee y Brooklyn Weaver llega de la mano de Jaume Collet-Serra, que dirige un espectacular reparto liderado por Liam Neeson junto a Genesis Rodríguez, Joel Kinnaman, Ed Harris, Boyd Holbrook y Vincent D'Onofrio.

Podremos disfrutar de este filme el 17 de Abril, fecha en la que descubriremos si nuestro protagonista consigue cambiar de vida, si su hijo podrá salir adelante y también si el espectador termina esta aventura con un nivel tan alto como dejan las expectativas. **SFW**



LA PIRÁMIDE

FOUND FOOTAGE,
PIRÁMIDES Y
BESTIAS EGIPCIAS

por José Miguel Rodríguez

No es de extrañar que el productor de la opera prima de Grégory

Levasseur sea Alexandre Aja, puesto que la relación entre ambos se remonta muy atrás en el tiempo. Levasseur ha escrito junto a Aja *Las colinas tienen ojos*, *Reflejos* o el reciente *remake* de *Maniac*. Paradójicamente, el guión de *La pirámide* está firmado por Daniel Meersand y Nick Simon (*The 7th Class*, *Removal*).

La pirámide es un *found footage*, sí, otro, que inevitablemente recuerda a títulos como *The Descent*, *La caverna maldita*, o *La cueva* (digamos que la originalidad no es el punto fuerte de esta historia).



ESTRENO
24
ABRIL

Título original:
The Pyramid

USA | 2014

Productora:
Fox International Prod.
Sahara Productions

Distribuidora:
20th Century Fox

Director:
Grégory Levasseur

Guión:
Daniel Meersand
Nick Simon

Reparto:
Ashley Hinshaw
Denis O'Hare
James Buckley
Christa Nicola
Amir K
Faycal Attougui
Philip Shelley
Ait Hamou Amine

Duración:
89 min.

Un equipo de arqueólogos estadounidenses encuentra en mitad del desierto egipcio una pirámide de tres caras. Pronto se adentrarán entre sus estancias y pasadizos, desatendiendo recomendaciones de propios y ajenos, y acabarán encerrados en un terrible laberinto del que no sabrán salir. Para colmo, no están solos y algo empieza a darles caza uno a uno.

Si os apetece explorar la primera pirámide egipcia de tres lados, adelante. Eso sí, bajo vuestra propia responsabilidad. **SFW**



VENGADORES: LA ERA DE ULTRON

AVENGERS
VS SKYNET

por Miguel Martín Cruz

La segunda fase llevada a cabo por Marvel para trasladar a la gran pantalla sus grandes iconos del cómic, alcanza un punto de inflexión con esta nueva entrega de Los Vengadores. Tras la segunda parte de *Capitán América* y de *Thor*, y ya con el tercer episodio de *Iron Man* casi olvidado, en *La era de Ultrón* vuelven a converger todos los personajes y sus respectivas circunstancias de este inagotable filón cinematográfico. Para ello nada mejor que repetir con Joss Whedon como director, que supo insuflar ritmo, espectáculo, emoción y mucho humor a la primera entrega de la presente franquicia.



ESTRENO
30
ABRIL

Título original:
The Avengers: Age of Ultron

USA | 2015

Productora:
Marvel Studios

Distribuidora:
Walt Disney

Guión y Dirección:
Joss Whedon

Reparto:
Robert Downey Jr.
Chris Hemsworth
Scarlett Johansson
Chris Evans
Jeremy Renner
Samuel L. Jackson
Mark Ruffalo
Hayley Atwell
Aaron Taylor-Johnson
Elizabeth Olsen
James Spader
Cobie Smulders
Tom Hiddleston

Duración:
150 min.

Tony Stark ha creado una inteligencia artificial llamada Ultrón para mantener la paz en el mundo. Pero cuando el robot caiga en la cuenta de que quienes provocan las guerras son los propios seres humanos, llegará a la conclusión de que el éxito de su misión pasa por aniquilar a toda la humanidad. Iron Man, Capitán América, Thor, Hulk, Ojo de Halcón y Viuda Negra tendrán que volver a unir fuerzas para neutralizar la amenaza, en la que Bruja Escarlata y Mercurio también jugarán una baza importante. **SFW**

MENÚ

FANTÁSTICO



Primer plato: SED (*Thirst*, 1979)
Segundo plato: PATRICK (1978)
Postre: DEAD KIDS (1981)

Cocinado por El Guardián

■ SED

Este mes tenemos un menú peculiar formado totalmente por cintas pertenecientes al subgénero *ozploitation* y que quisiera dedicar con todo mi cariño a Sarah S. Este tipo de cintas surgieron paralelamente al movimiento *oficial* de la *Nueva Ola Australiana* y ocuparon las mismas décadas de los 70 y 80, pero frente a aquellas sus intereses eran mucho más comerciales, con visión del mercado internacional y enfocadas a géneros más populares (y casi desconocidos hasta entonces en la cinematografía australiana), como la acción, el terror, el erotismo o la ciencia ficción; además de utilizar elementos característicos de la cultura del país, que les otorgaban un aire muy diferenciado de sus contrapartidas estadounidenses o inglesas, por ejemplo.

Sed es uno de los mejores ejemplos de este subgénero, una particular y original visión sobre el tema del vampirismo, desde un punto de vista de la sociedad de aquellos años y dentro de un proceso de industrialización y marketing angustiosamente realista. Curiosamente, y aunque la cinta tiene un lado muy moderno y plausible, éste es mezclado con otros elementos

más tradicionales del cine de vampiros (algunos con intenciones claramente comerciales, como el otorgarles un brillo rojo en los ojos cuando entran en trance). Así, la base de la historia está emparentada con el personaje real, pero ya convertido en un mito de este subgénero, de Elizabeth Báthory, la llamada *Condesa Sangrienta* húngara, a través de una supuesta descendiente de su estirpe (condición que ella ignora) que es abducida por la secta de vampiros para tratar de convertirla en una especie de monarca de su movimiento.

Dentro del proceso de lavado de cerebro al que la protagonista es sometida hacen su aparición muchos elementos clásicos del género, como los ataúdes, los espacios medievales de aura romántico o las duchas en sangre (una de las imágenes más reconocidas y publicitadas del *film*), pero todos ellos forman parte de un uso estético y mítico de esos tópicos del que los miembros de la secta son totalmente conscientes. Incluso en sus ceremonias de iniciación recurren al mordisco en el cuello de la víctima (eso sí, con modernos colmillos falsos de plata), pero en realidad su día a día es mucho más sofisticado y forman toda una cadena industrial que funciona con gran precisión.

Así, podemos ver que el cuartel general de la secta es una industria de extracción, tratamiento y comercialización de la sangre para su gran número de fieles, la mayoría de ellos pertenecientes a clases acomodadas, que funciona de manera tan científica y aséptica, como al mismo tiempo inhumana. Las víctimas viven en la finca en un estado de constante sedación hasta que son llevadas a sus sesiones periódicas de extracción en modernas máquinas de su líquido vital hasta su defunción. Luego esa sangre es analizada y tratada para librarla de posibles enfermedades y finalmente envasada en inocentes cartones de leche y distribuida a sus clientes, que incluso realizan tours por las instalaciones, con cámaras de fotos incluidas.

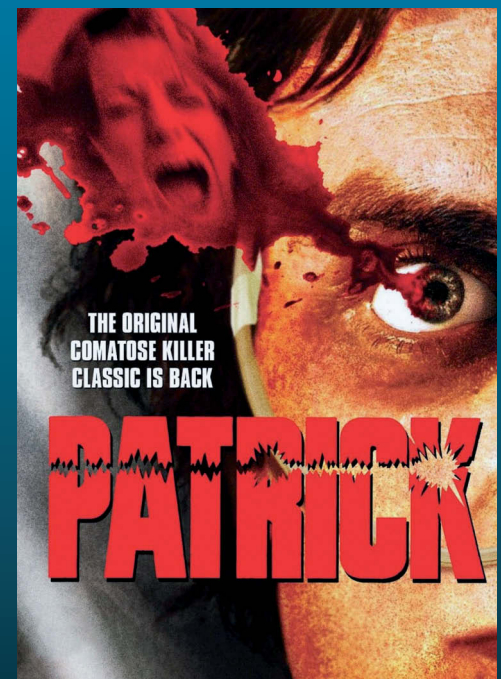
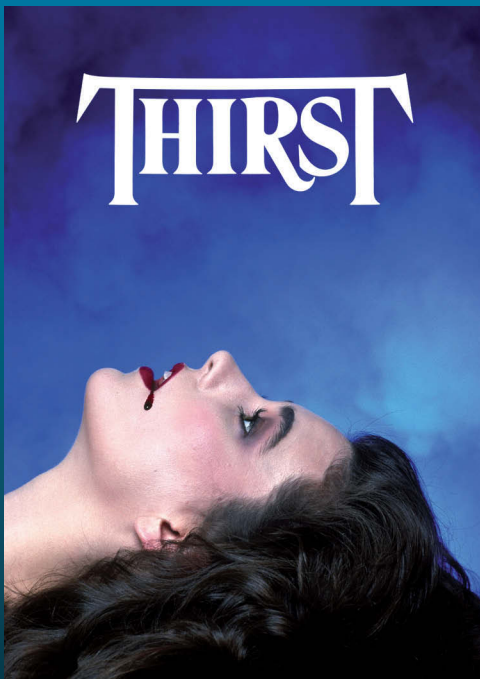
Este genial planteamiento de ciencia ficción, inspirado en buena medida en *Cuando el destino nos alcance*, se mezcla con elementos de terror más psicológico y paranoico dentro de la reeducación de la protagonista, que recuerdan a partes iguales a dos obras maestras de Polanski: *La semilla del diablo* y *Repulsión*. De

todo este batiburrillo sale una mezcla muy original y con momentos realmente angustiantes (la fuga frustrada de la protagonista o sus intentos de volver a una vida *normal*), que da al *film* su carácter único y de pequeño clásico olvidado que merece ser redescubierto.

Es una pena que el trabajo de su director no logre pasar de lo correcto (la mayor parte de su carrera la dedicó en realidad a productos menores para el mercado televisivo), lo que impide a la cinta volar aún más alto, pero su excelente guion y el buen hacer de sus intérpretes (destacando la protagonista Chantal Contouri y David Hemmings) saben mantener en todo momento al *film* en un muy buen nivel.

■ PATRICK

Para nuestro plato principal recuperamos a un director, Richard Franklin, que ya nos acompañó hace unos meses con *Psicosis II*, y que durante todos los 80 nos regaló otras cintas muy apreciadas como *Roadgames*, *Juego secreto* o *Link*, aunque su gran descubrimiento internacional sucedió con la película que hoy nos ocupa, la del *asesino en coma*, que par-



tiendo de una premisa absolutamente disparatada consigue salirse en buena medida con la suya y regalarnos, no sólo un excelente ejercicio en suspense (más clásico que moderno), sino la película más conocida de todo el movimiento de la *ozploitation*.

Y es que el *film* es como un *all-star* del mejor equipo creativo del subgénero, pues no sólo cuenta con el buen hacer hitchcockiano de Franklin, sino que, como los otros dos films de este menú, es obra del productor con diferencia más importante del cine de género australiano, Antony I. Ginnane, y además está escrito por el creador de casi todas las grandes cintas del movimiento de esos años, Everett De Roche; que incluyen *Largo fin de semana*, *Harlequin*, *Roadgames* o *Razorback* (que también pasó por este menú). De esa confluencia de talentos nace un *film* único, extraño y ciertamente arriesgado, que como casi todos los de este subgénero en esos años fue un fracaso en su país natal, pero funcionó estupendamente tanto en Estados Unidos como en Europa; donde aparte de sufrir algunos recortes y remontajes, perdió su excelente banda sonora del maestro australiano Brian May (*Mad Max*), que fue sustituida por descartes de la música compuesta por Goblin para una serie de Dario Argento para televisión. El amor de los italianos por la cinta se puede corroborar aún más en que en este país nació la secuela *no-oficial* del *film*: *Patrick vive todavía*. Pura explotación.

La cinta arranca por todo lo alto con una escena introductoria situada en el pasado del personaje principal (antes de que quede confinado a su estado vegetativo en la cama del hospital), en la cual, celoso y rabioso por la relación sexual de su madre de esa noche, la asesina a ella y a su amante lanzándoles un calentador hirviendo a la bañera donde están disfrutando de un relajado momento postcoital. La fiereza y potencia de la dirección y el montaje de ese arranque se ve acompañada por algunas bellas y espectaculares ideas de puesta en escena, como el momento en que la pantalla queda dividida por la mitad, con Patrick escuchando el acto sexual tumbado en su cama a un lado y la escena sexual sucediendo reflejada en el pomo de la cama de la otra estancia en el otro. Todo un enrevesado plano digno del maestro de su director, puesto que cuando éste fue estudiante de cine en Estados Unidos, entabló una buena amistad con su profesor, el mismísimo Alfred Hitchcock.

A Hitchcock huele toda la cinta, pero a un Hitchcock pasado por el filtro contemporáneo de un Brian de Palma de bajo presupuesto; no en vano la película que más claramente explota *Patrick* es *Carrie* e incluso el propio de Palma volvería a jugar con la telequinesis ese mismo año con *La furia*, dando así lugar a todo un subgénero del cine de terror de esos tiempos (*Scanners*, *La zona muerta*, *Ojos de fuego*...). Es por eso que es mejor no acudir a la cinta buscando terror duro o gore, porque estamos ante una apuesta muy suave y contenida, mucho más interesada en el suspense, el estilismo narrativo y el trabajo de sus actores.

Y es que pese a que su principal protagonista no diga ni una palabra y se pase toda la película mirando impasible fuera de cámara, *Patrick* es sobre todo un *film* de personajes, que sigue la extraña relación de este muerto en vida con su enfermera, y en donde brillan sobre todo los secundarios deliciosamente odiosos interpretados por Julia Blake y Robert Helpmann. Una obra que tiene bien merecido el culto que se le profesa.

■ DEAD KIDS

Y llegamos al final con la que probablemente sea mi película favorita del menú, no tanto porque sea la mejor en cuanto a calidad (las tres son muy similares), sino porque es la que mejor representa la idiosincrasia y la particularidad del cine de género australiano, aquello que lo hace tan atractivo para un gran número de espectadores. Y es que como en las mejores películas de terror europeas de aquellos años (especialmente españolas e italianas), el movimiento *ozploitation* es impredecible y extraño, y en sus intentos por imitar el modelo en boga americano, encuentra sus propios y particulares caminos que lo distinguen. De hecho, cuanto más intenta acercarse al modelo original, más fuertes resultan las diferencias. Y eso es lo que sucede con este *film*, que es con diferencia el que más pretende de los tres hacerse pasar por americano.

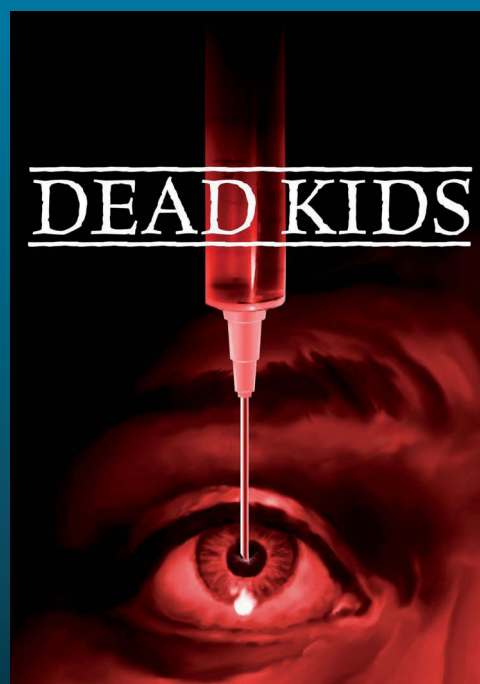
Ya desde su mismo título (impensable en Estados Unidos; no en vano allí la cinta se estrenó con otro bien diferente), el *film* se da de bruces con su propia personalidad, y si bien nadie puede acusarlo de mentiroso (ya que sí, hay niños muertos en la cinta), en realidad lo que la película nos ofrece es mucho más complejo. Tanto que no resultaría arriesgado decir que en cuanto a los *slasher* de la época se refiere, éste es uno de los más originales y especiales, con momentos totalmente inolvidables que muchas veces no se refieren a los más vio-

lentos y sangrientos (que también los tiene), sino a secuencias tan imposibles y al mismo tiempo perfectas, como la fiesta de disfraces casera en la que los alumnos de una universidad comienzan poco a poco a bailar en una mágica e imposible coreografía la magnífica canción *Lightning Strikes* de Lou Christie, como si fuera la cosa más natural del mundo, y que sirve, como tantos otros momentos en la cinta (un padre y su hijo en el baño, con el chaval desnudo esperando que éste se acabe de afeitarse para entrar en la ducha; una pareja asediada por el asesino en un coche al que sin ninguna explicación le falta la puerta del conductor...), para otorgarle una atmósfera casi de ensueño y en la que todo puede ocurrir (ayudada en buena medida por la música de Tangerine Dream), que recuerda a cintas de ese mismo año como *Muertos y enterrados* (que ya pasó por esta sección) o a clásicos posteriores como *Donnie Darko*.

Situando la historia en una Illinois que es recreada para el *film* en Nueva Zelanda de manera bastante convincente (la cinta se rodó allí y es una coproducción con ese país, convirtiéndose de facto en la primera película de terror neozelandesa), la película mezcla el *slasher* con la película de científicos locos más propia de los años 50 (aquí el doctor imparte clases y realiza experimentos desde la tumba gracias a tener sus charlas grabadas en vídeo), en lo que fue un intento por parte de sus dos principales creadores por realizar una trilogía de cintas que homenajeara el cine de género de esa época mágica, que desgraciadamente se quedó sólo en dos, puesto que ni ésta, ni la posterior *Extraños invasores* fueron grandes éxitos de taquilla.

Merece la pena detenerse en sus nombres, ya que ambos tendrían importantes momentos de prestigio y popularidad posteriormente en sus filmografías. Michael Laughlin (guionista y director) será siempre recordado como el productor de una de las grandes cintas de los 70: *Carretera asfaltada en dos direcciones*, y Bill Condon (productor y también guionista), sería aún más popular gracias a su labor como escritor o director en cintas como *Candyman 2*, *Dioses y monstruos*, *Chicago* o las dos últimas partes de la saga *Crepúsculo*.

Además la película cuenta también con un reparto muy por encima de la media de este tipo de producciones, con nombres de la talla de Michael Murphy y Louise Fletcher, por lo que el resultado final tiene un gran nivel que ningún asiduo de esta sección debería dejar de escapar. **SFW**



DISPONIBILIDADES

Sed - Editada en España en DVD por Can Fratta y en pack con *Dead Kids* por Karma Films. En USA en Blu-Ray por Severin Films.

Patrick - Editada en España en DVD por Can Fratta y en pack con *Dark Forces* (*Harlequin*) por Karma Films. En USA en Blu-Ray por Severin Films.

Dead Kids - Editada en España en DVD en pack con *Sed* por Karma Films. En USA en Blu-Ray por Severin Films.

COMIC CON

PORTUGAL

por Nuno Reis

LA INPORTANCIA DE UN NOMBRE

Durante el pasado mes de diciembre, Portugal tuvo uno de los eventos más mediáticos de su historia. Matosinhos acogió la Comic Con Portugal, un evento creado de cero por portugueses para divulgar el arte de sus autores nacionales. Vamos a ver en detalle sus puntos fuertes y débiles para aprender con esta experiencia lo que se necesita para lograr algo así de grande.

LA LOCALIZACIÓN

La elección recayó en Oporto, más concretamente en Exponor, en Matosinhos. La ventajas eran enormes. Por un lado no era Lisboa. Oporto no acostumbra a tener grandes eventos y todas las semanas miles de personas hacen trescientos kilómetros para ver músicos que sólo actúan en Lisboa, escritores y cineastas que tan sólo dan sus conferencias allí. La prensa que resiste en el norte del país recibe invitaciones casi diarias para presentaciones, pases y festivales que tienen lugar en la capital. Esa pequeña rabia concentrada esperaba por un gran evento para detonar. Una gran convención, de cualquier temática, se iba a extrapolar para engrandecer Oporto. Y con la enorme falta de eventos en Oporto, cuando algo con un nombre conocido apareció todos querían estar presentes. Incluso los patrocinadores que durante mucho tiempo habían ignorado las peticiones de ayuda se asociaron al evento.

Por otro lado, Oporto está muy bien comunicada por tierra, mar y aire con España y el resto de Europa. Siendo una ciudad de moda (mejor destino europeo en 2014, con uno de los mejores aeropuertos del mundo y una capacidad hotelera en crecimiento constante) tenía todo lo necesario para recibir grandes eventos internacionales. La curiosidad por el destino, junto al pretexto para visitar la ciudad, era una situación claramente ventajosa.

Y como el nombre no era Matosinhos, ni siquiera Oporto, el evento puede cambiarse a cualquier otro lugar cuando pase esta moda. Lo que es una herramienta de negociación muy eficaz cuando una multitud exige que continúe celebrándose cerca.

LA PRE-VENTA

La primera vez que Scifiworld habló de la Comic-Con, se notaba una gran confusión, con muchas personas pensando que el evento se realizaría en Oporto. Y es que en un mal movimiento de marketing, los fundadores de la convención de San Diego no registraron el nombre cuando debían, y cuando trataron de hacerlo ya era tarde y las Comic-Con pululaban por todos lados. Por eso, también en Oporto pudieron utilizar el nombre de forma ambigua. Sin decir si estaban o no relacionados con el evento de San Diego. Las pre-ventas basándose sólo en el nombre fueron impresionantes, y a medida que se anunciaban invitados las ventas mejoraban en un efecto bola de nieve. Y de esta forma recogían más dinero para traer más gente.

Siempre que alguien comparaba la entrada (a un precio normal para estos eventos, pero un poco caro para nuestra realidad) se aseguraba de que sus amigos sintieran envidia compartiéndolo en las redes sociales y presionándoles para que hiciesen su misma locura. La maquinaria del marketing funcionaba sola y más allá de las personas, también los artistas y las marcas que iban conociendo el evento querían asociarse. Todo esto permitió que una convención que podría haber sido igual a todas las otras realizadas en el país o en Oporto, súbitamente se convirtió en algo gigantesco.

EL RECINTO

Exponor era prácticamente el único recinto en la región con la suficiente dimensión para albergar un evento de este tamaño. Al estar cerca del aeropuerto era perfecto para recibir a los invitados. Y está lo suficientemente cerca de Oporto como para permitir viajes rápidos, pero también lo suficientemente alejado para no sufrir la confusión de la ciudad. El recinto acostumbra a albergar exposiciones para novios, padres, salones eróticos, de automóviles, mobiliario, vendedores, etc... o sea, personas adultas que disponen de un vehículo. En el caso de eventos infantiles, las escuelas suelen alquilar autobuses. Está pensado para grupos que visitan el evento entre dos y cuatro horas para volver a sus casas ese mismo

día. No para una legión de adolescentes sin coche que van a pasar 12 horas diarias ahí dentro. No sólo no dispone de transportes públicos regulares (los domingos la única forma de llegar o volver es un autobús de 80 asientos cada media hora), sino que los restaurantes de la zona no conseguían atender todos los pedidos.

LOS INVITADOS

Podría decir que, para una convención con historia, sería un excelente lote de invitados. Para una primera edición fue fantástico. Con la ayuda de Joe Reitman, desde USA, se llegó a hablar con enormes estrellas. Las televisiones donde se emitían las series también ayudaron, y el resultado fue un vistoso y simpático grupo. Así, a los artistas nacionales de las más variadas áreas se le sumaron estrellas del cómic, televisión y el cine.

En primer lugar destacaría los cómics, donde España estaba muy bien representada por Miguelanxo Prado, Javier Rodríguez y Marcos Martín, y donde también se tuvo la oportunidad de oír a Randy Straley de Dark Horse Comics, Gregory Lockard de Vertigo Comics y Brian K. Vaughan, autor de "Saga" y socio de Martin en "Private Eye".

Del cine y la televisión llegaron varios nombres adorados por el público. La primera en confirmar su presencia fue Natalie Dormer, que tras su visita al Nocturna de Madrid en 2013 volvió a la Península Ibérica para llenar las salas con los admiradores de su trabajo en *Capitán América*, *Juego de Tronos* y más especialmente en el tercer film de *The Hunger Games* que se había estrenado unas semanas antes.

También estuvo Paul Blackthorne, actor de *24*, donde interpretó al villano de la tercera temporada, Stephen Saunders, y *Arrow*, donde da vida al detective Lance. Seth Gilliam, al que recordamos de series tan intensas como *Oz* (en la que interpretó al conflictivo hijo de Samuel Hughes), *Teen Wolf* (el veterinario) y *The Walking Dead* (el padre). Clive Standen nos habló de la próxima temporada de *Vikings*, en la que interpreta a Rollo, y anunció que la serie contará con una cuarta temporada.



Para los fans más exigentes, la presencia de Morena Baccarin fue un sueño convertido en realidad. La brasileña ha construido su carrera en el fantástico, pasando por *Firefly*, *StarGate*, *V*, *Gotham* y *The Flash* (además de varios personajes de DC en series de animación) y además se confirmó recientemente su participación en *Deadpool*. Y si había alguien en la Comic-Con que no supiese nada de esto, su belleza y simpatía eran suficiente acicate para aguantar las colas.

Mientras el fenómeno más evidente de ese fin de semana fue *Da Vinci's Demons* pues se contaba con la presencia de tres actores de la serie – Elliot Cowan, Blake Ritson y Tom Riley – que con el apoyo de Fox, generó tal algarabía que superó a cualquier otro invitado. Nada anima más una convención que cientos de fans histéricas gritando a cada sonrisa. Además los actores correspondían a muchos de los deseos expresados dejando una excelente impresión entre el público.

LOS ARTISTAS PORTUGUESES

Como era de esperar, los artistas portugueses eran mayoría. No voy a escribir sobre la zona de los ilustradores donde varios artistas por descubrir se daban a conocer junto a otros que ya contaban con un público fiel. Sólo con aquellos que tuvieron derecho al auditorio ya hay mucho de que hablar.

En el cine estuvieron *Collider*, uno de los casos recientes de ciencia ficción nacional, el equipo de *Balas e Bolinhos*, la trilogía con mejor acogida de la historia del cine nacional, y hasta *Dédalo*, un corto de terror que pudo verse en Nocturna 2014. Como anticipo estuvo el proyecto *Capitão Falcão*, sobre el ficticio héroe del Estado Novo y que no tendrá dificultades en convertirse en el film portugués más visto de 2015.

Fueron varios los proyectos animados exhibidos, desde individuos a empresas. El arte de la ilustración fue dominada por Banzai que ofreció un verdadero curso de diseño y pintura con varias sesiones independientes que se complementaban.

Como el progreso obliga a acompañar todas las nuevas tendencias, los sitios web como la serie “A. Lusitanicus” y el portal de humor “Tá Bonito” contaron con varias sesiones.

Pero el mayor éxito fue para los cómics, con la obra de Filipe Melo – “Dog Mendonça e Pizza Boy” – en estado de gracia y algunos nuevos artistas que consiguieron despertar la atención. Destacaría el primer volumen de Buzzard como algo a tener en cuenta, así como el catálogo de Kingpin Books, que, como siempre, es increíble por su calidad y variedad.

Portugal mostró tener artistas en todos los campos, con calidad para estar entre los mejores del mundo. Es una pena que sea preciso un evento como este para poder oír hablar de ellos, pero esperamos que la proyección conseguida les haya abierto alguna puerta.

EL PÚBLICO

Comencemos reflexionando sobre que es una Comic-Con. El nombre sugiere que se trata de una convención de cómics. Pero en algún momento dejó de serlo para abrirse al cine y la televisión, entre otras artes. Antiguamente era un evento marginal al que tan sólo iban los friáis, hoy en día es un fenómeno de masas al que todos quieren asistir, a pesar de no saber a lo que van y no aprovecharlo por no reconocer ni la mitad de los cosplays u otros artículos de colección que tienen delante suyo. Estos dos fenómenos sucedieron en paralelo, con la apertura a nuevas temáticas y nuevos públicos que desvirtúan un poco a los auténticos fans. Esta nueva generación piensa que una Comic-Con debería tener menos frkis, menos cómics... así como muchos puristas pensarían “¿por qué rayos están hablando de esta serie si no tiene nada que ver con los cómics?”. La ventaja de las Comic-Con es que tienen tanto para elegir que contenta a todos los públicos. Los problemas que sucedieron también estuvieron muy bien identificados: las mesas para los torneos de cartas estaban desiertas, y fueron ocupadas por personas que querían comer; los gritos de las fans histéricas se oían en las demás salas y auditorios; el tamaño de las colas, etc...

En general, el público respondió bien, pero estaban poco acostumbrados y se cansaban fácilmente de tanto andar y estar de pie. Para el año seguro que estarán mejor preparados.

En cuanto al Cosplay, hubo una competición y se notó un gran esfuerzo de todos los participantes. La verdad es que las legiones Star Wars estaban mejor preparadas, y la Saga contaba con un espacio propio. Pero desde los Steampunk, los fans de Naruto, Death Note, Pokemon, a los inspirados en Alan Moore se encontraba de todo. Y claro, tanto DC como Marvel contaron con una enorme presencia, en especial porque los stands de los patrocinadores no corrieron riesgos y apostaron por los más reconocibles por el público.

No quiero terminar este comentario sin mencionar el karaoke, pues no sólo aparecieron algunos talentos que impresionaban al cantar las letras en japonés de sus series favoritas. Sino que también había algunos que pese a su falta de arte mostraban una gran devoción.

ESPACIO INFANTIL

Como hay que ir preparando a las nuevas generaciones para el mundo de los cómics, había una sección dedicada a los héroes de los más pequeños. Disney casi monopolizaba el espacio con *Star Wars Rebels*, *Big Hero 6* y “Disney Channel”, pero las grandes estrellas fueron los Pingüinos de Madagascar que aparecieron para una rápida visita.

Algunas series infantiles de sello portugués ofrecieron algunos episodios con menor éxito. Padres e hijos se dejaron llevar por los títulos más mediáticos, perdiendo una oportunidad para descubrir productos nacionales igual de interesantes.

¿POR QUÉ FUNCIONÓ?

Cualquier otro podría haber hecho los mismo, mejor o peor, con enorme éxito. Pero, tal y como el famoso huevo de Colón, lo que importa es que este grupo de personas puso en práctica una idea que muchos habían tenido y que nadie había realizado, y menos llevado hasta el final. Hicieron un evento enorme, todo funcionó bien, y en el segundo año solucionando los problemas con los transportes y la comida, el mayor reto será igualar las expectativas en términos de invitados.

Para aprovechar al máximo el evento cada uno tendrá que decidir que tipo de convención quiere. ¿Zonas tranquilas, o las que tienen más aglomeración de público? ¿Quedarse en los auditorios de cómics y en las bancas para ver a los ilustradores? ¿Ir al auditorio junto a mil personas para asistir a las charlas o realizar preguntas junto a otras cinco personas? ¿Pasar tu tiempo en los videojuegos, hacer cursos, o recoger contactos para profundizar más tarde? ¿Quedarse en una fila cinco horas para conseguir un autógrafo o correr de una sala a otra para ver a todos los invitados? Cada uno tendrá su forma de disfrutar al máximo de la Comic-Con y varios años para descubrir cuáles. Y eso es lo que es una Comic-Con. Y eso es lo que tenemos en Oporto. *SPW*

TERRY PRATCHETT

EL HUMOR EN EL FANTÁSTICO

por Alfonso Merelo

Sir Terence David John Pratchett, falleció el pasado día 12 de marzo de 2015 a la edad de 66 años. Pratchett fue el segundo autor británico del género fantástico más vendidos de la historia detrás de Rowling y su Harry Potter. Su sentido del humor, su ironía y sus deliciosos y esperpénticos personajes lo configuraron como uno de los autores más representativos de la fantasía inglesa del siglo XX. Este pequeño recuerdo va como homenaje a su memoria y como agradecimiento a los largos y extensos momentos de auténtica evasión que nos proporcionó la lectura de sus fantásticos relatos.

BIOGRAFÍA

Nació en Beaconsfield dentro del condado de Buckinghamshire en Inglaterra. Su familia se traslada a vivir a Bridgwater, Somerset donde cursará estudios e ingresará a en la High Wycombe Technical High School. El mismo se calificará como un “estudiante sin descripción”, suponemos que debido a su eclecticismo. Se interesa por varias ramas de conocimiento entre las que se encuentra la astronomía. Se casa con Lyn Pratchett en 1968 con la que tendrá una hija, Rhianna, en 1970. En 2007 es diagnosticado de Alzheimer, aunque conservaría durante un tiempo sus habilidades sobre todo en lo referente a la escritura. Un año después, aporta un millón de dólares a una fundación que investiga sobre su enfermedad. En este sentido, la BBC realiza un documental en dos partes, con la colaboración en el guión del propio Pratchett, titulado *The first part of Terry Pratchett: Living With Alzheimer's*. En esta etapa de su vida se convierte en un activista a favor de la investigación sobre enfermedades de la mente. Pese a su enfermedad sigue escribiendo usando la ayuda de un asistente e incluso de dispositivos de reconocimiento de voz. Pratchett era partidario de la muerte asistida y así lo expuso en artículos y, más concretamente, en otro documental para la BBC en 2011 titulado *Terry Pratchett: Choosing to Die*. Su final, según todos los datos disponibles, fue a consecuencia

de una complicación infecciosa y no tuvo nada que ver con el suicidio asistido en el que creía.

Entre sus méritos y honores se cuentan nueve doctorados honoris causa y Caballero del Imperio Británico, ganador del premio Locus, del British Science Fiction Award.

EN MUNDODISCO CON TERRY PRATCHETT

Él era mi amigo desde hace treinta años y un mes. Le extraño. Hay que donar para la investigación del Alzheimer y hacer que cosas como estas no ocurran. Neil Gaiman

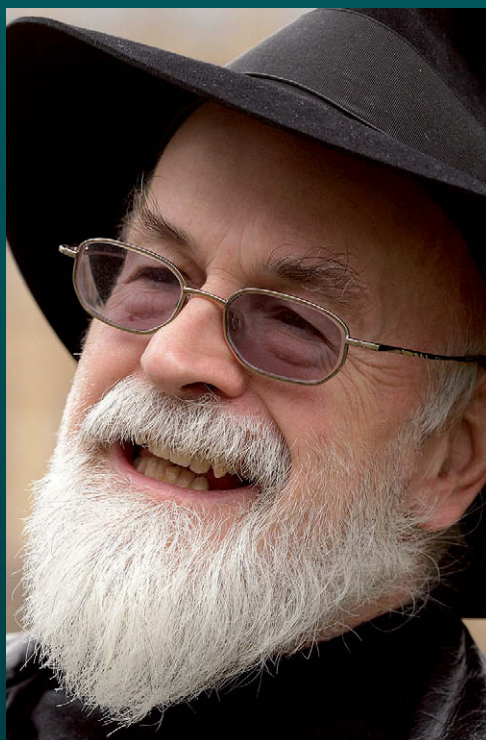
Escribir es lo más divertido que se puede hacer sin ayuda. Terry Pratchett

Terry Pratchett fue un escritor muy prolífico, sólo de la serie de mundodisco son 41 los volúmenes de su obra. Vamos a hacer un pe-

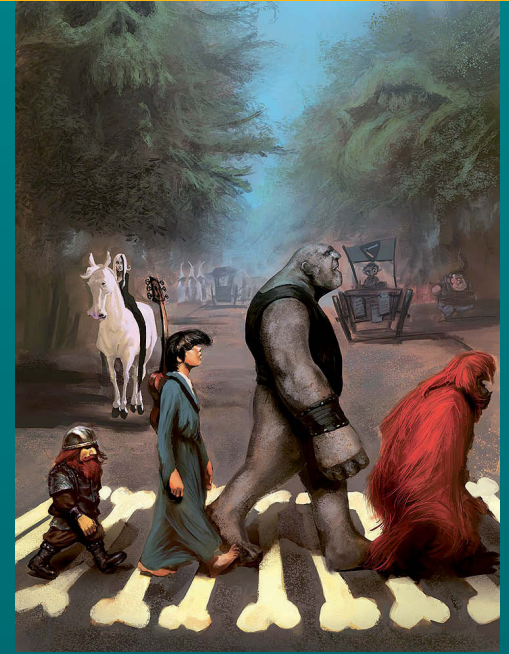
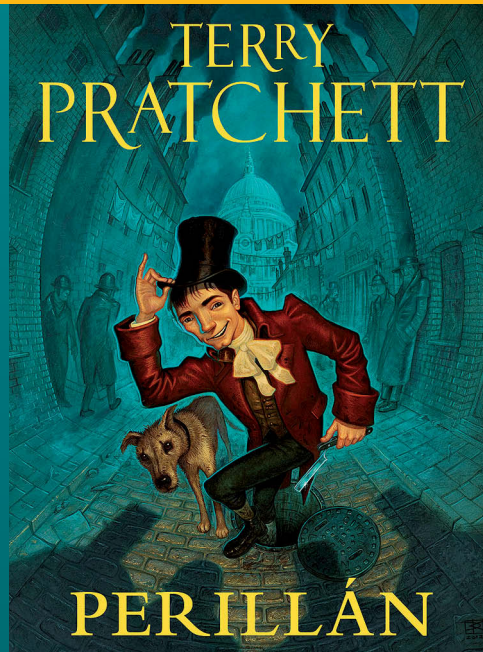
queño repaso de estas obras que emplean ese fantástico mundo plano como marco geográfico de sus historias.

Mundodisco, DiscWorld en el original, es un territorio plano, un disco como su propio nombre indica, que está sostenido por cuatro elefantes que a su vez se apoyan en una tortuga gigante. ¿Les suena de algo esta descripción? Se supone que ésta curiosa “teoría” cosmogónica proviene de la mitología hindú; en ella es la tortuga Chukwa la que sostiene al elefante Maha-pudma que sostiene a su vez el mundo. Utilizando esta mitología el autor se toma esa libertad literaria y nos ofrece un mundo que se diferencia en su estructura geofísica de cualquiera de los conocidos en la fantasía o la ciencia ficción. En el transcurso de la amplia historia de Mundodisco se irán descubriendo terrenos y territorios de este mundo singular.

En la primera de las obras referidas a este curioso mundo, titulada *El color de la Magia*, se hace una presentación de dos personajes que se harían muy populares entre los lectores. De una parte encontramos a **Rincewind**, un mago patoso que conoce un solo hechizo y por casualidad. De otra parte el viajero **Dosflores**, procedente de un lejano reino que hace de contrapeso al Mundodisco, que tiene una increíble habilidad para meterse en los más insensatos follones. Estos dos personajes, mas el extraordinario arcón con patas que les acompaña –con una tendencia al asesinato muy pronunciada–, serán protagonistas recurrentes en muchos de los libros de la saga. En el tercer libro se presenta una de las brujas –**Yaya Ceravieja**– que compartirá protagonismo con sus hermanas en la subserie dedicada a las brujas. En **Mort**, por el título ya se pueden imaginar de que va a tratar, aparece por vez primera uno de los personajes más emblemáticos del universo



Entre sus méritos y honores se cuentan nueve doctorados honoris causa y Caballero del Imperio Británico



Pratchett: **La MUERTE**, así en mayúsculas porque lo es realmente y además habla, gráficamente, en mayúsculas siempre. Este personaje es, ni más ni menos, exactamente igual que su representación clásica: una altura de más de dos metros, túnica negra, esquelética... totalmente estereotipada. **Choen el Bárbaro** es, como no podía ser de otro modo, una parodia de Conan el Bárbaro, un auténtico héroe con todas las lacras y virtudes del clásico. Muchos más personajes aparecen en este mundo disco que van perfilando unos curiosos, simpáticos y extraños que, pese a ser generalmente unos perdedores, son capaces de vencer las adversidades. Estamos ante un gran guiñol que podría haber firmado Blake Edwards en cualquiera de sus comedias. **Rincewind** es un inspector Clouseau con ínfulas de mago, tan patoso como aquel pero que debido precisamente a su

incompetencia y nulidad es capaz de sobrevivir a cualquier percance.

Podría estar describiendo sus obras una detrás de otra y ocupar un espacio indefinido en esta revista, pero creo sinceramente que este pequeño artículo debe ir enfocado hacia lo que significó Pratchett para el género fantástico y la ciencia ficción en general.

Tengo que reconocer que entré muy tarde en el mundo de Pratchett y sus obras. Pese a esa tardanza desde el primer momento sus "tontearías" me fueron muy agradables e interesantes. El poder reír dentro de una novela de espada y brujería, por ejemplo, me resultaba muy atractivo. Y es que verdaderamente sus obras se leían con una sonrisa de oreja a oreja. Y se sonreía mucho más si se era un viejo aficionado al género. La cantidad de guiños, homenajes y lugares comunes y reconocibles hacia que estuviéramos pendientes de los pequeños detalles que soltaba a diestro y siniestro. Si la lectura era agradable en sí misma para todo lector, para el *connoisseur* se hacía mucho más interesante. Esto significa que la apreciación de la obra de Pratchett se hace mucho más consistente si el lector tiene conocimientos previos del género porque permiten completar con referencias cruzadas lo que se nos ofrece. Naturalmente se está haciendo parodia una y otra vez. Ésta está conscientemente desarrollada y no se oculta. El lector que se acerca a su obra sabe lo que va a encontrar y encuentra lugares y situaciones comunes que, tamizadas por la continua irreverencia, producen un reconocible paseo por la mitología del fantástico y de la ciencia ficción.

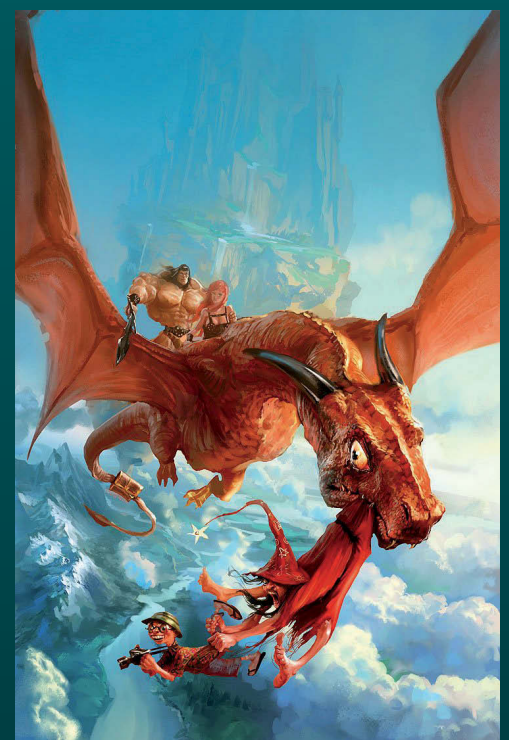
Dicen que las dos primeras novelas de Mundo disco son las peores. Puede ser, pero recomiendo a los lectores que se acerquen por

primera vez a la saga que empiecen por el principio. Es cierto que los personajes todavía no están excesivamente definidos, pero si lo suficiente para que se les saque partido a ellos. El estilo de Pratchett se irá perfeccionando a medida que avanza la serie y los personajes irán adquiriendo un poso que mejorará su descripción. Hay que acercarse al autor con ganas de divertirse. Con ganas de vivir las absurdas aventuras en la mayoría de los casos, de sus héroes. Con ganas de apreciar lo que de crítica se vierte, en ocasiones con muy certera mala leche, sobre temas tan interesantes y trascendentes como la religión o la política.

Todo ello está en la obra de Pratchett. Su muerte no puede dejar en el olvido tanta imaginación y tanto humor. Acérquense a su obra. No quedarán indiferentes y desde luego nada defraudados. Descanse en Paz Sir Terence. **SPW**



Sus obras se leían con una sonrisa de oreja a oreja. Y se sonreía mucho más si se era un viejo aficionado al género





WAX

TERROR CLÁSICO COMO NUNCA LO HABÍAS VISTO

por Ignacio López Vacas

Es de bien nacido ser agradecido, o por lo menos eso dicen... En todo caso es de recibo agradecer que se facture un *film* de estas características en los tiempos que corren. Tiempos donde no paramos de ver *remakes* patateros, repetitivos *found footages* o secuelas directas a DVD donde el único objetivo reside en lucrarse. *Wax* puede que no haya sido el rompe-taquillas de la temporada, pero hay algo en ella que atrae irremediablemente desde el primer minuto; una auténtica y original macedonia de referencias al cine de horror, fantaterror español de época, terror clásico, gore artesanal y cámara en mano.

Nos narra la historia de Mike (Jimmy Shaw), un periodista que acepta protagonizar por una cuantiosa suma de dinero un *reality* donde veremos su odisea, la cual consiste en pasar una noche completa dentro del Museo de Cera de Barcelona, una noche que a Mike se le hará muy larga.

Como contaba anteriormente, ya desde el arranque somos víctimas del magnetismo que emana la cinta, con una escena inicial de tortura que rápido te pone sobre la pista del villano de la función: el carismático Doctor Knox (una alusión directa a los "*mad doctors*"), maravillosamente interpretado por un enorme Jack Taylor que nos deleita con un desfile de sadismo vario y situaciones oníricas de alto nivel. Más adelante se nos muestra la localización, un oscuro museo de cera con unas archiconocidas figuras de la cultura popular a las que se le añade un pasaje del terror con representaciones de las más brutales torturas de la inquisición. En resumen, el lugar idóneo donde ir con tu chica de vacaciones. Un escenario ideal para narrarnos la pesadillesca aventura que Mike vivirá entre las paredes del

museo y donde despertarán sus demonios personales del pasado entre las frías miradas de las figuras que allí habitan. Aparte de Taylor y Shaw la película cuenta con la presencia de varios mitos icónicos a reseñar, véase: Geraldine Chaplin (*Doctor Zhivago*), Saturnino García (*Justino, Un Asesino de la Tercera Edad*), Lone Fleming (*La Noche del terror Ciego*), Antonio Mayans (*La Tumba de los Muertos Vivientes*) o la voz del mismísimo Paul Naschy (*La Noche de Walpurgis*). ¡Bravo!

A medio camino entre varios de los subgéneros que comentaba, el resultado final es un ultra-entretenido producto que hará las delicias de todo fan del horror que se precie. Una mo-

desta producción con una acertada fotografía y una banda sonora que roza la épica. El montaje no deja de ser algo "esquizo" pero aún así le viene al pelo al desarrollo pseudo-televisivo de la cinta así como a la pulida dirección de su creador Víctor Matellano. El broche final lo pone un desenlace que para muchos puede pecar de manido o efectista, pero que funciona perfectamente como conclusión visto el conjunto.

Un *film* con un mérito espléndido y bastante digno. Solo podemos agradecer que a día de hoy se nos ofrezcan homenajes en forma de pequeña gran película como esta. Muy recomendable especialmente a fans nostálgicos del mejor cine de terror español de los 70's.





ENTREVISTA
CON

por Paco Cavero



VÍCTOR MATELLANO

Tenemos la suerte de poder entrevistar a Víctor Matellano, quien nos cuenta todo acerca del estreno de su penúltimo film, *Wax*. También nos habla de sus terrores, sus futuros proyectos y sobre él mismo. ¡Adelante las garras!

Hola Víctor... Así de golpe: ¿El Hombre lobo o Drácula?

Difícil elección... Drácula es fascinante, poder, arrogancia, el simbolismo sexual del vampiro es interminable y fascinante... El hombre lobo tiene la cuestión de la dualidad, alguien que no controla convertirse en una bestia... Quién no ha deseado alguna vez ser tan poderosamente y perversamente anárquico como el vampiro. Y cuántos humanos llevan un otro yo salvaje dentro?... Mi primer encuentro con Drácula fue viendo, de niño, la primera versión de la Hammer con Christopher Lee. No pude terminar de verla, aterrado. Luego, años después flipé con la novela y su estructura epistolar... Con el hombre lobo fue otra cosa, también de pequeño descubrí que bajo alguien llamado Paul Naschy se encuentra un español que hacía de licántropo. Eso me marcó y definitivamente, determinó.

¿Cómo se origina todo? El Big Bang de Víctor Matellano como director, ¿Cómo te decidiste a dar el salto?

No hay tal explosión, si no una carrera de fondo. He trabajado mucho, siempre, lo que ocurre es que el desarrollo de los tiempos ha hecho que mis últimos trabajos hayan visto la luz casi a la vez. Desde niño he trabajado en figuración de cine y televisión. Hace veinte años

escribí mi primer libro de cine, desde hace quince dirijo teatro, y he trabajado mucho en ayudantías antes de dirigir cine... Todo ha sido un proceso lógico.

Larga es la sombra del Tío Jess... ¿Verdad?

Quizá sí que ha influenciado a nuevos realizadores... En mi caso tengo otras referencias antes del Tío Jess... Lo que ocurre es que como persona, como fenómeno, era fascinante observarlo, hablar con él, de los seres más curiosos e hipnóticos que he conocido... Pero como cine, para mis trabajos me fijo en otros creadores.

Jack Taylor.



Después de los primeros cortometrajes te lanzas y nos presentas *Zarpazos!*, donde haces un repaso a todos nuestros monstruos patrios...

El libro que menos me costó escribir, investigar, fue *Spanish Horror*, porque siempre estuve atento a ese cine desde los tiempos de mi niñez y de la serie *Mis terrores favoritos*. Después me pareció lógico pasarlo a imágenes. Aquellos cineastas de décadas pasadas merecían un recuerdo... Estoy muy feliz con la repercusión, ha pasado por festivales de España, Argentina, México, Colombia, Alemania, hemos tenido premios y nominaciones y se vende muy bien online y en dvd... Cuando se hace un trabajo, siempre se desea que la propuesta llegue a la mayor gente posible, que suscite interés el tema. Y si es así, objetivo cumplido.

Y luego llega *Wax*... Con Jimmy Shaw y Jack Taylor como protagonistas... (Dinos cómo llegó a tus manos el proyecto).

Tenía diez años cuando vi una peli de terror en la tele que transcurría en un museo de cera, *Terror en el museo de cera* con Ray Milland y Elsa Lanchester. Quedé fascinado. Y poco después pude ver *Los crímenes del museo de cera* con Vincent Price, decisiva... Escribí entonces mi primera obra de teatro, y era sobre ese tema, me obsesionaba. Treinta años después pienso en la idea de *Wax* que después paso a guión con Hugo Stiven Casasnovas. O sea que, si se me

Creo honestamente que hemos aportado un nuevo personaje ilustre para la galería del horror, el Dr. Knox



permite, es un proyecto muy personal. Después, el regalo de compartirlo con profesionales como Jimmy Shaw, Jack Taylor, Geraldine Chaplin, y un equipo que me ha acompañado en mis siguientes trabajos...

No es la primera vez que trabajas con Jack, ¿no? ¿Cómo le conociste?

He compartido muchos proyectos con Jack Taylor. La primera vez que trabajamos juntos fue en 1996. He tenido el placer de codirigir con él dos espectáculos teatrales, *Auto de los Reyes Magos* y *3 Peregrinas*. Es un profesional inmenso y una gran persona. No me imagino otro actor para el Dr. Knox, soy su más ferviente admirador.

Y lo que decías, el regalo de poder trabajar con Geraldine... Con guiño incluido en el film...

Fue el primer día de rodaje de *Wax*. El primer plano que rodamos de la película fue a Geraldine pasando junto a la figura de cera de su padre. Le eterneció el detalle. Rodar con ella es un lujo, me lo tenía prometido a mí mismo, porque también nos conocemos hace bastante tiempo.

Dándole vueltas al asunto... ¿Segunda parte? ¿Posible?

Quién sabe... Hubo un tiempo en que se habló de ello. Aunque tengo otras prioridades antes. En cualquier caso, creo honestamente que hemos aportado un nuevo personaje ilustre para la galería del horror, el Dr. Knox.

El film se está convirtiendo en una película de culto poco a poco... Por fin se distribuye en España

De culto?... Es curioso, sólo intentábamos hacer un divertimento, un tanto perverso y siniestro, pero un divertimento. Ha ido muy bien en festivales. La carrera comercial en USA está yendo muy bien. Espero que en España tam-

Cuando se hace un trabajo, siempre se desea que la propuesta llegue a la mayor gente posible

bién siga gustando, ahora se ha podido ver en diferentes formatos, incluido las salas de cine.

Y ahora estás ultimando *Vampyres*, cuéntanos cómo va y para cuándo podremos disfrutarla.

Estamos en proceso de ventas, y cerrando festivales. Estoy feliz porque he podido hacer una película absolutamente diferente a *Wax*, en estilo y forma. Fue muy interesante trabajar con mi añorado José Ramón Larraz. Estoy muy contento con la calidad del resultado, y con el equipo que hemos tenido Artistic Films y Angel



Jimmy Shaw y Yolanda Font.



Jack Taylor, Víctor Matellano y Jimmy Shaw.

Mora como productor ejecutivo. Y con ese reparto que incluye a Caroline Munro, un regalo.

Recientemente hemos visto un auge en las taquillas de películas españolas, ¿Cómo ves el panorama del cine actual en nuestro país?

Ciertamente hay auge, pero por el éxito de unos títulos concretos. Ese éxito no debe nublar que se ha perdido una masa importante de producción, y que buena parte de la profesión está en paro. Lo primero es proteger nuestro cine con medidas adecuadas, urge.

Seguro que, conociéndote, ya estás desarrollando más proyectos... ¿Alguna exclusiva?

Pues hay nuevos proyectos para este año, soy muy inquieto. Nueva peli, nuevo espectáculo, nuevos libros, espero se materialice todo.... *SFW*

Matellano con el animatronic de Paul Naschy.





CACERÍAS HUMANAS

DONDE LA PRESA NO ES UN ANIMAL

por Alberto Comesaña

Desde que el escritor y periodista norteamericano Richard Connell publicó su relato corto *El juego más peligroso*, que resultó ganador del certamen literario O'Henry, no han sido pocos los artistas que han querido aportar su grano de arena al eterno concepto de *'homo homini lupus'*. Tenemos escritores de renombre como Stephen King, o la reciente Suzanne Collins con la omnipresente *Los juegos del hambre*. También numerosos videojuegos, ya desde los primeros noventa, como el hit de las recreativas *Smash TV*. Y cómo no, han habido también cineastas que trasladaron la idea de la caza del hombre a su versión más directa y frenética, el cine de acción, y en ocasiones el de la ciencia ficción. Es un concepto atractivo, que subyuga y atrapa fácilmente. Responde a esa atracción en el ser humano que es "jugar a ser Dios", decidiendo sobre la vida del prójimo. Además, conforme las sociedades avanzan, y lo que hace un año era tendencia es ahora algo obsoleto, la hastiada élite cazadora necesita algo más que disparar sobre fieras. Tanto es así que el legendario escritor norteamericano Ernest Hemingway dijo: "No hay caza mejor que la caza del hombre", algo que debieron escuchar los muchos cineastas que se han atrevido con su visión personal del tema. Repasamos por orden cronológico los mejores ejemplos pero también, y el lector tendrá que perdonar, muchos otros que no salen de la serie B, pero no por ello tienen menos encanto.

EL MALVADO ZAROFF

The most dangerous game

1932 | Irving Pichel y Ernest B. Schoedsack

Vergonzoso sería no empezar este extenso repaso por el icónico primer exponente del género, que no es otro que la versión de 1932 del relato *El juego más peligroso*, y que parece seguir la estela de la brevedad en sus meros 63 minutos de duración. Algo que tampoco levantaba cejas en

los años treinta, por otra parte. La historia comienza con la explosión y hundimiento de un yate con Robert Rainsford convirtiéndose en el único superviviente de la tripulación. Tras nadar hasta una isla remota, pronto se encuentra con una antigua mansión donde vive el conde ruso Zaroff, y los miembros del servicio. Rainsford pronto conoce a otros huéspedes de Zaroff, también víctimas de naufragios. Ya reunidos en la sala de estar, Zaroff no puede evitar hablar de su pasión por la caza. El problema es que en vez de cazar animales, que ahora le aburren, busca su nuevo interés; el juego más peligroso.

Pese a empezar de un modo algo lento, todo en pos de desarrollar unos personajes ricos en matices, en cuanto comienza el juego todo cambia. Su gran sentido del suspense es capaz de cautivar a los espectadores incluso hoy en día, y también es muy destacable el gran trabajo del británico Leslie Banks como Zaroff, así como del resto del reparto.



Dirigida por los mismos directores de King Kong, y rodada en los mismos escenarios, comentar como curiosidad que fue considerada durante un tiempo como una película "perdida", hasta que una copia fue redescubierta en la década de los 70.

A GAME OF DEATH

1945 | Robert Wise

Estamos ante una nueva versión de la película de 1932, que más parece una resucitación directa de la misma, ya que incluso se utilizaron tomas de ella, aparte de haberse rodado en los mismos estudios-jungla que la original. Pese a esto, las diferencias son notables, especialmente en la trama. En la dirección estaba el gran Robert Wise, todavía muy lejos de los grandes éxitos de *West Side Story* y *Sonrisas y Lágrimas*, dólar por dólar una de las películas más rentables de todos los tiempos. El norteamericano no es un director ajeno a la acción o incluso la ciencia ficción, valgan títulos como *Ultimátum a la tierra* o *Star Trek: La película*. Lo cierto es que este *remake* no se reverencia tanto como el filme original, y se ven las carencias en un suspense pobremente sostenido, que cede ante el peso de un romance innecesario y la eliminación de los mejores elementos de la original.

BLOODLUST!

1961 | Ralph Brooke

Un título con una terrible reputación, y no sólo por su inclusión en la paródica MST3K, el cómico programa en que las peores películas de la humanidad son pasadas como tortura. Esta vez es al típico grupo de veinteañeros con las hormonas disparadas al que le toca escapar del perturbado cazador, que recuerda al hermano pobre de Vincent Price. Nada en esta película es especialmente salvable, ni siquiera un *gore* algo precoz para la época, que muestra partes del cuerpo diseccionado o cuerpos flo-



La presa desnuda (1965)



La víctima número diez (1965)



El malvado Zaroff (1932)

tando en líquido. Pero uno sabe que si se incluye en MST3K es por el factor cutre-entrñable, y porque tiene momentos brillantes, de tan pobres y poco imaginativos que son. Ahí está una chica devolviendo con golpes de kárate un ataque o las terribles decisiones que toma el grupo, que te hace parecer estar viendo un capítulo de Scooby Doo.

LA PRESA DESNUDA

The Naked Prey

1965 | Cornel Wilde

Dirigida y protagonizada por Cornel Wilde, este título de 1965 nos muestra la frenética aventura de Wilde, perseguido sin descanso a través de la sabana sudafricana (en realidad Zimbabue). Pese a lo siniestro de la situación ha tenido suerte, pues se le ha ofrecido “la oportunidad del león”, que consiste en seguir con vida si consigue eludir a quienes quieren cazarlo en su fuga por las planicies. Los demás miembros de su safari ya habían sido asesinados, por negarse a entregar un regalo a la tribu (un caso algo extremo de choque de culturas). Considerado sorprendentemente brutal para su época, la película es más notable hoy por su excepcional fotografía, su inmejorable ubicación y la estilosa e incisiva edición, cargada de tensión y angustia en unos 96 minutos en los que apenas hay diálogo, y el poco que hay, se condensa en su mayoría al principio. El guión es de altura también, no en vano fue nominado a un Premio de la Academia. Visto todo esto, no sorprende que sea probablemente la mejor película mencionada en este repaso, si atendemos a factores puramente cinematográficos. Otras cuestiones más antropológicas también tienen cabida, como es fundamentalmente la inversión total de roles, al ver como un occidental culto y leído es lanzado sin misericordia al escenario más salvaje y primitivo que pueda existir.

Actuaciones muy respetables, un uso óptimo de unos ajustados recursos de producción, y una escenificación de la violencia que sor-

“El malvado Zaroff” está dirigida por los mismos directores de “King Kong” y rodada en los mismos escenarios

prende para la época; estas serían algunas de las claves de una película que conforme pasan los años tiene que poner más desnudo en defenderse de acusaciones racistas, en algunos espectadores que critican la despiadada e irracional visión de la tribu africana.

LA VÍCTIMA NÚMERO DIEZ

La decima vittima

1965 | Elio Petri

También de 1965, este puré de ciencia ficción con toques de thriller cuenta con los iconos de la pantalla y *sex symbols* para ambos sexos Marcello Mastroianni y Ursula Andress, ambos más deslumbrantes que nunca, bajo ese perfil siem-



pre tan romántico de criminales seductores. La batuta de la dirección se dejó en la experta mano de Elio Petri, ganador cinco años más tarde del Oscar como director. *La víctima número diez* se basó en un relato corto de Richard Schickel, llamado *La séptima víctima*, y es uno de los pocos ejemplos que constan en esta época del particular subgénero que nos ocupa.

Asistimos aquí a un partido de muerte televisada, llamado “La gran caza”. En él, el concursante que sobreviva cinco ataques y cometa cinco asesinatos ganará un millón de dólares. Los involucrados no son otros que avezados asesinos profesionales que usarán el trato personal como una arma más. Con su decoración “modernista”, sus personajes descontentos y sus paródicos anuncios de televisión llenos de retórica, la película predijo el cinismo de hoy en día sobre la violencia y la celebridad, si bien se considera una obra bastante menor, y, sobre todo, no entendida. La premisa sobre la que funciona (una competición de “mata o muere”) no deja de ser difícil de conjugar con elementos aquí presentes como la comedia. Es de hecho para muchos un ejemplo de comedia negra, ese subgénero que trata de insuflar humor a argumentos que parecen jugar en terrenos mucho más sombríos y siniestros.

La víctima número diez puede agradar asimismo a quienes reverencien un diseño de producción muy meritorio al que se van sumando actores tan icónicos de la época como capaces. Los que además gusten del género y del *pop art* a la vez, verán en sus generosas raciones de *retro cool* una obra fundamental.

THE WOMAN HUNT

1972 | Eddie Romero

Sorprende como está categorizada como la típica película para cine al aire libre, esa gran ocupación en los años setenta, pues la acción tarda nada menos que 50 minutos en arrancar y cuando lo hace, el ritmo apenas se acelera. Aunque algo soporífera, esta modesta asunción



Perseguido (1987)



The Woman Hunt (1972)



El imperio de la muerte (1982)

de la obra de Richard Connell tiene más de una cualidad, como es el ver al gran Sid Haig, un actor al que Rob Zombie daría una segunda juventud en películas como *La casa de los 1000 cadáveres* o *Los renegados del diablo*. También llama la atención que sean sólo mujeres las que corran para sobrevivir, algo que sólo consta en la similar *Esclavas en el espacio* de finales de los ochenta. Puro espectáculo *exploitation* de la época, no falta el presupuesto de cordón de zapato como se diría en inglés, que se hace perdonar con unas muertes bastante creativas y unas localizaciones selváticas más que pasables. Un producto que por temática y abundancia de actrices de buen ver estará siempre reservado a un público eminentemente masculino.

EL IMPERIO DE LA MUERTE *Turkey Shoot*

1982 | Brian Trenchard Smith

Este filme australiano –que salió con el socarrón título de *Turkey Shoot* (“tiro al pavo”) y también el poco atinado *Escape 2000*– constituye una de las paradojas más extrañas en el mundo del cine. Alabada como la mejor obra de serie B de la historia de Australia, escapa al entendimiento cómo pudo producir este *film* tan gráfico y malsano, paradigma de una miniescena que se dio a conocer como *Ozploitation* (al sintetizar en el fonema *Oz* el *Aus* de Australia, en su pronunciación local). La vasta isla es el país en la actualidad más sensible al cine violento, que no se conforma con “cortar” escenas sangrientas, sino que prohíbe su directa comercialización, algo que no ha frenado entrar, hace tiempo ya en el siglo XXI. No es sólo la crudeza de las muertes y los ensañamientos, sino que es de las pocas películas donde se ven abusos físicos a mujeres, y no benévolos, precisamente (y hablamos del año 1982). Incluso se percibe cierto aire por parte de la dirección de “no nos pasemos de la raya” en determinadas escenas que parecen suprimidas, justo en un clímax de enfermiza tensión. Los que la hayáis visto lo en-

En Perseguido, el nivel de los llamados one-liners, las típicas frases de retranca de cinco o seis palabras, es abrumador en su inventiva

tenderéis al momento. Por si no llegase con la presencia del inmenso Steve Railsback, favorito de quien escribe por sus papeles en *Ed Gein* o la inquietante película para la televisión, *Manson, retrato de un asesino*, tenemos música de Brian May. Decir pero que es el australiano, no el guitarrista y principal compositor de Queen (si hay que explicar quiénes son estos, algo va mal en el mundo). Hay que dar las gracias al May “menor” por adornar con sus composiciones obras clave del cine australiano como *Gallipoli* o las dos primeras partes de *Mad Max*, así como otras joyas de valor más discutible como *Pesadilla final: la muerte de Freddy* o *Desaparecido en combate 2*. Sádica, cruel, visceral, en-



fermiza, seminal; mucho podría decirse de una película que hay que intentar ver a toda costa en toda su extensión; esto es, la versión sin censura con toda su dureza intacta.

PERSEGUIDO *THE RUNNING MAN* 1987 | Paul Michael Glaser

Basada muy libremente en una novela de Richard Bachman (el alias de Stephen King cuando en los años ochenta decidió pasarse al thriller futurista) nos presenta a un Arnold Schwarzenegger participante involuntario en un programa de T.V. en el que el premio es seguir con vida. El señor King pasó por una etapa muy turbia a principios de los años ochenta y una de las consecuencias fueron una serie de novelas cortas en las que manifestaba su pesimismo personal con relatos futuristas de una sociedad caníbal. Aparte de *The running man* (en el que se basó muy libremente *Perseguido*) también destaca *La larga marcha*, acerca de una caminata de adolescentes en que plantarse acarrea la muerte. Por cierto que como curiosidad decir que King se tomó lo del pseudónimo muy en serio; tanto, que llegó a incluir una foto de otra persona en la contraportada, al parecer con el espíritu revulsivo de acabar con el mito de que los escritores del género no son capaces de entregar más de un libro al año.

En *Perseguido*, tenemos una muy entretenida y absorbente historia en la que asistimos a la progresión de su personaje principal, el fornido Ben Richards, un piloto de helicóptero a quién traicionará su integridad al negarse a descargar fuego sobre un grupo de manifestantes. La opresiva sociedad de ese futuro se creará el montaje de imágenes que le convierte en un cruel asesino de inocentes, y dará con sus huesos en una cárcel de trabajo forzados en la que los convictos llevan collares con explosivos que se detonan en intentos de fuga, igual que en la película *Peligrosamente unidos*, de Rutger Hauer. Richards logrará escapar, pero cuando lo



Depredador (1987)

atrapan finalmente descubrirá que no vuelve a prisión, sino a unos estudios de televisión donde se rueda precisamente *Perseguido*, el programa de más audiencia de la televisión, una especie de sanguinario *El juego de la oca* de Telecinco. En él, convictos tratan de superar las diferentes pruebas de un recinto de juego en el que sólo saben que les han enfundado trajes ceñidos y que hay asesinos de élite de lo más excéntrico, ansiosos por asesinarlos delante de unos telespectadores que los adoran. No resulta muy difícil predecir que Richards conseguirá dar la vuelta a estas desiguales peleas de gladiadores del futuro, y eso que entre sus rivales se encuentran tipos tan duros como el forzado Buzzsaw, el patriota Capitán Libertad o el coreano sin cuello Toru Tanaka. Tampoco sería justo olvidar al extravagantemente luminoso Dynamo, a quien Arnold acertadamente llama “árbol de Navidad”. En *Perseguido*, el nivel de los llamados *one-liners*, las típicas frases de retranca de cinco o seis palabras, es abrumador en su inventiva, superando un listón ya muy alto. Además muchos que la vean no podrán dejar de amar la inclusión del grupo de asesinos de élite, del que extraer a nuestro predilecto, y a quien duele ver morir a manos del menos favorito en las apuestas.

También destacan la ex-Miss Venezuela María Conchita Alonso, como involuntaria participante del concurso (quién también participa en otro título de cacerías humanas como es *Depredador 2*) y a más veteranos y solventes actores como Yaphet Kotto (villano de James Bond en *Vive y deja morir*) o Richard Dawson (de películas bélicas de renombre como *Los héroes de Hogan* o *La brigada de diablo*). Parece también que hay predilección por incluir actores que no lo han sido de vocación, al ver en el plantel a a Dweezil Zappa, hijo del legendario músico Frank Zappa, y a la leyenda del fútbol americano Jim Brown, recordado por los más jóvenes en su papel en *Mars Attacks* de Tim Burton, y por los cinéfilos más clásicos por *Doce del patíbulo*.

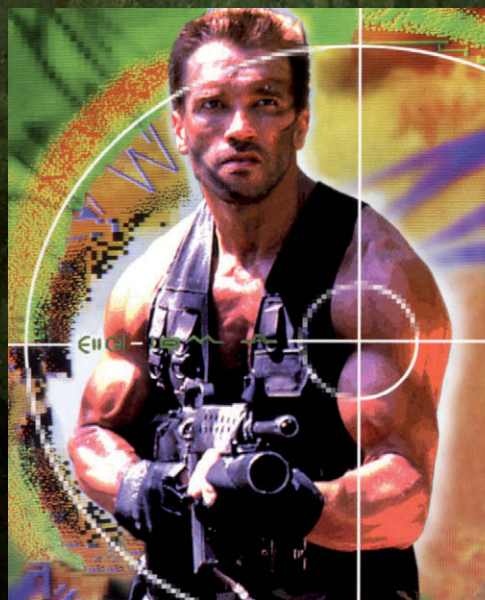
Depredador mezcla acción y ciencia ficción a partes iguales con la premisa de “quién caza al cazador por excelencia?”

Resumiendo, un título tan poco pretencioso como disfrutable, que aguanta bien el paso del tiempo pese a no estar entre las películas más recordadas de Arnold Schwarzenegger.

DEPREDADOR

Predator
1987 | John McTiernan

Poco se puede decir de esta obra maestra que no se haya dicho ya. Aunque algunos críticos no quieran ver más allá de una sucesión de disparos por parte de un grupo de hombres a cada cual más musculoso y chulesco, *Depredador* no hubiese entrado en el Olimpo del cine de acción si sólo se hubiese valido de este ramplón atributo. Dirigió John McTiernan,



quien empezaría en 1987 a moldear un palmarés que incluye a día de hoy clásicos de la acción como dos de las entregas de *La jungla de cristal*, junto a filmes más sesudos y psicológicos como *La caza del octubre rojo*, filmes decididamente fantásticos como *El último gran héroe* o *Rollerball*, o la sobredosis de giros inesperados *Basic*. Subyacía una idea que mezclaba acción y ciencia ficción a partes iguales, que no era otra que la de “¿quién corta el pelo al barbero?”, en este caso “quién caza al cazador por excelencia?”. El director neoyorkino reunió a un auténtico *dream team* de tipos duros que a día de hoy sólo la trilogía de *Los mercenarios* de Sylvester Stallone ha podido superar. Quien lidera con aplomo es un Arnold Schwarzenegger que no paraba de encadenar taquillazo tras taquillazo (y eso que todavía vendrían días más lucrativos en los noventa con *Terminator 2* y *Mentiras arriesgadas*), dando vida al oficial al mando del curtido grupo de fuerzas especiales. Con todo, el resto llega por momentos a amenazar su supremacía. Tanto es así, que circula la anécdota de que todos llegaban tarde al rodaje porque nadie quería saltarse el gimnasio, tal era la competitividad del momento. Tenemos pues al eterno Apollo Creed de las primeras cuatro partes de Rocky, el actor Carl Weathers, quien también es recordado por la película *Acción Jackson*, en la que entre otras cosas es capaz de subir unas escaleras en un Ferrari. También a Sonny Landham (recordado como reyezuelo del patio de la cárcel en *Encerrado* de Stallone) y a Bill Duke, que tiene en su haber películas como director tan variadas como la copia flagrante de *Uno de los nuestros* que es *Hampones*, el entretenido thriller de polis infiltrados *La cara sucia de la ley* o el giro de registro de 180 grados *Sister Act 2: De vuelta al convento*, con Whoopi Goldberg. Tampoco se puede olvidar al antaño *wrestler* profesional Jesse Ventura, quien ya acompañaba a Arnold en la antes mencionada



Presa Mortal (1987)

Perseguido, y que probaría con poco éxito a convertirse en héroe principal en la olvidable *Abraxas, Guardian of the universe*. Hay un dato extremadamente curioso, y es que aparte de Arnold (quien todo el mundo sabe que llegó a ser gobernador del estado California) Landham y Ventura se internaron también en política con resultados más que notables; no en vano uno también se convirtió en gobernador de un estado y el otro podría haber conseguido convertirse en senador, de no ser por su mecha corta en debates radiofónicos.

Pero no fue sólo ese estelar plantel del tipos duros lo que le hizo pasar a la posteridad, sino muchos otros factores como una atmósfera opresiva en esa jungla panameña que transmite humedad al espectador, una banda sonora de Alan Silvestri que no duda en incluir sonidos de animales y rudimentarios tambores en todo, destacando un tema-título tan inquietante como adictivo, y ante todo una administración del suspense brutal, con un ritmo imbatible en el que no sobra ni falta un segundo de metraje.

ESCLAVAS EN EL ESPACIO

Slave Girls from Beyond Infinity

1987 | Ken Dixon

Basta el título y un vistazo a la portada para saber que estamos ante un producto T & A de libro. Las siglas representan *tits and asses*, y dan fe de un producto en que cualquier trama es la excusa perfecta para mostrar anatomía femenina con la menor ropa posible. Dos mujeres escapan de un campo de trabajos forzados espacial para llegar a otro peor; un lugar donde un malvado de nombre Zed y discutible atuendo de lycra les hará partícipes involuntarias de un juego de supervivencia. Armadas sólo con cuchillos, las dos féminas y una más deberán correr por sus vidas, con el inquietante Zed pisándole los talones. Una película que difícilmente se puede tomar en serio, hará pasar un buen rato a quienes bus-

“Presa Mortal” exuda cutrez ochentera por todos sus poros, lo que la hace irresistible

quen algo que no haga ejercitar mucho el cerebro. Rodada con un presupuesto de 90.000 dólares, ridículo hasta para los estándares de la época, *Esclavas en el espacio* cumple a la perfección con su cometido de serie B con mayúsculas, gracias a su combinación de humor, originalidad y pocas pretensiones.

PRESA MORTAL

Deadly Prey

1987 | David A. Prior

Una serie Z de primer orden, que aturde ya desde unos paupérrimos créditos de dos segundos, en que las dos palabras “Deadly” y “Prey” se colocan bajo la imagen de lo que parece el protagonista levantando un rifle en



Esclavas en el espacio (1987)



Esclavas en el espacio (1987)

un prado. Al poco sabremos que en un bosque a pocos kilómetros de Los Angeles varios mercenarios practican el tiro al blanco sobre gente, intentando siempre encontrar a la presa más apta, gracias a una combinación de resistencia, manejo de armas y capacidad de supervivencia. Todo se complica cuando el tipo al que secuestran sacando la basura de noche, en vaqueros cortados y sin camiseta, es en realidad un soldado de élite retirado que se encontrará en su salsa liquidando enemigos, en cantidades más propias de videojuegos que de películas. Estamos ante una película de esa excelsa categoría de “tan mala que es buena”, algo que no parece haber afectado mucho a los hermanos Prior; David y Ted, director y actor respectivamente. Tanto es así que en 2013 salió una segunda parte que intenta captar con mayor o menor éxito el espíritu de la original, y que comentaremos más adelante, cuando se aproxime el momento cronológico actual.

Presa mortal exuda cutrez ochentera por todos sus poros, lo que la hace irresistible. Tenemos el machismo tan típico de la época en la joven mujer soldado que decide llevar un uniforme consistente en minifalda, el ennoblecimiento de todo lo bélico y militar, las muertes en pantalla que se cuentan por docenas, y los guiones con más agujeros que un queso Gruyère. Y por supuesto, tenemos a un héroe musculoso que es la reencarnación absoluta del ideal de la era Reagan, y que debe cómo no, mucho a Rambo. Para mucho un Dolph Lundgren americano con *mullet* (peinado de los ochenta corto por arriba y largo en la nuca), el protagonista Ted Prior condensa en su musculado físico las cualidades de sus homólogos: inexpresividad y ganas en lugar de talento, algo por otra parte no excesivamente valioso en un título de este estilo.

Ilimitada en momentos brillantes, como los muchos en los que los extras reaccionan segundos tardes a los disparos, en ocasiones sólo





conscientes cuando explotan la bolsa de sangre en su pecho. O en el anticipado duelo entre la mano derecha del villano y el héroe. El primero, en la piel del poderoso nombre artístico Fritz Matthews, que combina a la perfección lo germano con lo anglosajón, es probablemente el matón que más saca partido a una camiseta de tirantes y unas Rayban Aviator en la historia del cine. Es todo un placer verle dar el tiro de gracia a los participantes del macabro juego antes de toparse con uno de su tamaño. No podríamos despedir esta reseña sin comentar la descarada rendición a Rambo y el coronel Trautman en la historia de fondo entre el alto rango del ejército Michaelson y nuestro *prota* Danton, quienes también se admiran mutuamente desde Vietnam. Puro entretenimiento para cualquier espectador y rendición obligada para seguidores del cine de acción de los años ochenta con bastante sentido del humor. Tanto es así, que en el documental sobre la historia del video como formato doméstico *Rewind this* de 2013, presenciamos lo respetada que es esta cinta, con un estatus casi divino entre adoradores de lo analógico.

DEPREDADOR 2

Predator 2

1990 | Stephen Hopkins

Tres años tardó Hollywood es lanzar una nueva entrega del cazador alienígena en diversos cotos de caza espaciales, uno de ellos el planeta Tierra. Esta vez no es Centroamérica, sino Norteamérica, concretamente Los Angeles, el lugar en que decide probar puntería. Aunque esto parezca *a priori* ridículo, ya que una ciudad de más de diez millones de presas no representa demasiado reto, el guión canaliza sus ganas hacia los habitantes más peligrosos de la ciudad, como sicarios de diferentes bandas. No acaban aquí las muchas diferencias, ya que esta vez sólo el enmascarado depredador repite; el pocos años más tarde

Tres años tardó Hollywood es lanzar una nueva entrega del cazador alienígena en diversos cotos de caza espaciales

malogrado gigante afroamericano Kevin Peter Hall, quien en la de 1987 se incorporó al rodaje para sustituir –atención– a un Jean Claude Van Damme que aún buscaba hacerse hueco en la industria. Nuestro héroe esta vez es Danny Glover, una apuesta inteligente en unos años en que la franquicia *Arma Letal* conseguía taquillazo tras taquillazo, y le acompaña un reparto heterogéneo como María Conchita Alonso, Bill Paxton, Rubén Blades –unos años antes de casi llegar a ser presidente de Panamá–, el ahora adicto a “liarla” en declaraciones a la prensa Gary Busey, e incluso el eterno mafioso en películas de los ochenta Robert Davi. Otra vez producida por Joel Silver, esta secuela resultó algo decepcionante y ape-

nas logró recuperar su presupuesto, algo que tiene poco de gesta. Muchos culparon la dirección de Stephen Hopkins, recién salido de dirigir la quinta parte de *Pesadilla en Elm Street*, pero lo cierto es que como muchas otras veces una idea no es siempre extrapolable, y el asfalto no es buen vehículo para el lucimiento de un cazador alienígena.

DEADLY GAME

1991 | Thomas J. Wright

Estamos ante una película hecha para la televisión, lo que no significa nada malo en sí mismo, quitando los anuncios que ya nunca aparecerán más que en su pase original. Muchas veces la calidad es superior a lo esperable, y sólo cabe echar de menos algo más de la violencia, que se suele mostrar *off-screen*. En este caso tenemos un producto que se ve con la misma facilidad con que se olvida, en el que seis hombres y una mujer de lo más distinto son transportados a una isla, cortesía de Osirius. El tal Osirius es alguien a quien todos y cada uno de los siete han enfadado en algún momento de sus vidas, y que les da una pequeña ventaja antes de llegar a la isla para perseguirnos sin misericordia, ayudado por un grupo de rastreadores humanos y caninos. Parte de estos siete son actores como Michael Beck (el duro y serio líder Swan, de *Los amos de la noche*) o Marc Singer (de la serie *V*, o la muy aceptable “espada y brujería” *El señor de las bestias*), que hacen lo que pueden con unas líneas de diálogo poco creíbles, con doblaje que tampoco ayuda. La trama sin embargo tiene su encanto, y pese a descubrir demasiado pronto lo que está pasando (esto es, el verdadero personaje detrás de Osirius) al final es el guionista el que ríe el último, con un giro final bastante inesperado (aunque muy inspirado por las novelas de Agatha Christie). El método empleado es el de constantes flashbacks, que ayudan al espectador a percatarse de por qué los han sometido a tan malsano juego de supervivencia. Eso





"Blanco Humano" tuvo una recepción de lo más tibio, algo que ha ido cambiando con el paso de los años

sí, en este "paquete" viene perdonar la difícil (casi imposible, para ser justos) empresa de intentar que alguien de cuarenta años aparente casi veinticinco menos, ya que todos los actores hacen de sí mismos en el pasado en que se cruzaron con el sádico Osiris (el dios de los muertos egipcio, un nombre nada casual)

Deadly Game es un entretenimiento muy menor, solo paladeable por seguidores acérrimos del género. Tal vez sólo ellos (nosotros) lograrán verla entera, y soportar el mejorable diálogo, doblaje e interpretaciones para un mundillo, el del cine para televisión, que nunca destacó por dar tiempos a los intérpretes de desarrollar sus personajes.

A LA CAZA DEL HOMBRE

Death Ring
1992 | R.J. Kizer

Los primeros noventa todavía eran buenos años para la acción, y en esos años proliferaron los títulos de directo a video que apostaban por hacer protagonistas a actores que, como mucho, lograban pequeños papeles en películas de primer orden de Hollywood. Incluso peor, poner a familiares de peces gordos que no habían llegado al estrellato, precisamente. Un caso palmario de esto es *A la caza del hombre*, en la que tenemos a nada menos que Mike Norris, Don Swayze y hasta Chad McQueen, hijo de la mismísima leyenda. Pero hay que venerar ante todo la presencia del gran Billy Drago. Este alto intérprete, capaz sólo de resultar creíble como villano gracias a su particularmente angulosa cara, destaca por un apetito que le lleva a papeles en títulos como *Los intocables de Elliot Ness* pero también a *Delta Force 2*, si no puramente subproductos como *Temblores 4*.

De nuevo se recurre a una isla, a un hombre perseguido con pasado en cuerpos de élite (Boinas Verdes esta vez) y a un "villano" tan sanguinario como refinado. Flagrante entretenimiento de serie B, que no decepcionará si se ve con el talante adecuado, algo que ya empezará a notarse desde esa portada adornada con las caras de los ínclitos "hijos/hermanos de".

BLANCO HUMANO

Hard Target
1993 | John Woo

Llegamos a la carta de presentación de John Woo en Hollywood, avalado por sus sobresalientes trabajos con olor a pólvora en Hong Kong. Esta es una de esas películas que no dan respiro, y que no en vano ocupa, para quien escribe, el primer o segundo puesto en las películas de Jean Claude Van Damme. En aquel momento el belga estaba en su mejor momento, llenado cines con películas como *Soldado Uni-*



versal. En *Blanco Humano* vuelve a interpretar al típico tipo duro solitario y tozudo de *Lionheart*, el luchador o *Contacto sangriento*, aunque con una estampa bien distinta. A sus 33 años, luce aquí guardapolvo sobre camiseta de tirantes, pantalón a la altura del diafragma –marca de la casa– y peinado de Camarón de la Isla engominado, interpretando a Chance Boudreaux, un *cajun* de Nueva Orleans. Para quien no lo sepa, un *cajun* es un descendiente directo de los primeros habitantes de Louisiana, con origen en Quebec, y por lo tanto francófonos. Estibador y marinero en paro, le cuadra defender de unos malhechores a la rica abogada Natasha Binder, llegada de Chicago en busca de un padre al que apenas conoció. Chance le ayudará a cambio de unos dólares rápidos, que le ayuden a pagar la tasa de sindicatos que le permitan embarcarse. No sospechan que la huelga de policía en la ciudad en ese momento trae algo terrible: la llegada de un sofisticado millonario y su fiel guardaespaldas sudafricano, que aprovechan las aguas revueltas para organizar cacerías humanas al mejor postor. Poco tarda el espectador en darse cuenta que nuestros protagonistas acabarán siendo los cazados, aunque lo bastante listos para llevar a los cazadores a su terreno.

Blanco Humano tuvo una recepción de lo más tibio, algo que ha ido cambiando con el paso de los años, hasta el punto que se considera una película de acción de culto. Tanto es así que existe una versión extendida circulando con pésima calidad, versión que al parecer era la que John Woo hubiera deseado que el mundo viera, de no ser por la férrea mano de los estudios. No en vano su versión dura la friolera de 19 minutos más que la que vieron los cines y el mercado doméstico. Dicho esto, la película "oficial" no deja de funcionar, gracias a muchos factores. No faltan los recursos de J. Woo tan bienqueridos. Ahí están el llamado tiempo-bala (cámara lenta que muestra la violencia balística del modo más crudo posible) pistolas de 9 mm que no necesitan recar-



Malas armas (1997)



Malas armas (1997)



Rutger Hauer y Gary Busey en "Juego de supervivencia"

gar jamás, calles desiertas a pleno día en una ciudad de 2 millones de habitantes, venganza como eje de la acción y mil situaciones inverosímiles en la vida real, pero que funcionan a las mil maravillas en la cinta.

¿Y qué decir de un soberbio Lance Henriksen, el actor más subestimado de todos los tiempos? Su peculiar cara, lo bastante atractiva y simétrica pero surcada de arrugas, y su risa seca le convirtieron en "el malo" de otras pelis de acción como *Frío como el acero*, pero lo cierto es que su rango es ilimitado y antes de su papel clave en *Millennium* de Chris Carter, directores como Sydney Lumet, Ridley Scott o James Cameron ya se habían fijado en él. Su ayudante es el robusto Arnold Vosloo, quien usa su acento nativo para dar vida al despiadado cazador sudafricano capaz de seguir rastros como el más experto de los indios navajos.

JUEGO DE SUPERVIVENCIA

Surviving the game

1994 | Ernest R. Dickerson

Contando con el tirón de una estrella que se apagaba y el de otra que se encendía, tenemos a un Rutger Hauer más rollizo de lo habitual, y un Ice T intentando expandir su carrera de rapero en el terreno del cine de acción más puro, respectivamente, después de papeles en thrillers de calidad como *Ricochet* o *New Jack City*, ambas de 1991. Ellos protagonizaron esta pequeña película sin mayores pretensiones que las de entretener, que innova poco pero satisface bastante. Un grupo de hombres de éxito, machos alfa en los campos de los negocios o la docencia, entre otros, reclutan a un mendigo como guía para sus cacerías. Como en tantos otros casos, el mendigo es un veterano de guerra a quien da vida Ice T, y que resulta simpático con su actitud irreverente y ambiciones pedestres que no van más allá de dormir sobre un colchón y ducharse en una bañera. Una vez en el coto de caza, pasará una agradable velada antes de despertarse a la mañana siguiente con

"Juego de supervivencia" no aporta nada pero cumple con su objetivo

una pistola a centímetros de su cara, instándole a levantarse y echar a correr monte a través. A partir de ese momento asistiremos a la lucha de un hombre por no convertirse en pasto de otros, que lo consideran sólo un entretenimiento cinegético más. Un reparto mayoritariamente masculino, con actores de relativo peso en los noventa como Gary Busey o John C. Macginley, incluso el oscarizado F. Murray Abraham y unos escenarios interesantes en un bosque de las Montañas Rocosas, hacen pasable una película predecible pero resultona. Eso sí, hay que perdonar ciertas incongruencias, deslizos de un guionista que se tomó algún que otro día libre. Las licencias que se toma pueden parecer demasiadas hasta dentro de un género tan

dado a ello como es el de la acción, y tampoco ayuda el elenco de personajes planos a más no poder. Los villanos en particular demuestran tan poca inteligencia y astucia que uno se pregunta cómo llegaron a triunfar en el mundo que nos plantea *Juego de supervivencia*. En definitiva, un título que no aporta nada pero cumple con su objetivo.

MALAS ARMAS

Mean Guns

1997 | Albert Pyun

Protagonista ya de la anterior entrada de este especial, Ice-T vuelve a una película de acción en la que tiene que compartir protagonismo con otro peso pesado de la acción de segunda en los noventa; Christopher Lambert. El actor de ojos escorados hacía ya una década que no era el protagonista de éxitos como *Greystoke* o *Los inmortales*, y películas de directo a video como *Mean Guns* empezaban a sonar una apuesta lógica. La trama poco dista de otros títulos de estas páginas como *El Gran Torneo*, aunque detrás hay la mente maestra de un poderoso gangster que en lugar de eliminar a sus enemigos mediante tiroteos, decide reunirlos en un coto de caza urbano. Ver el nombre de Albert Pyun en la dirección provocará escalofríos de nerviosismo entre aficionados a la serie B, ya que estamos ante nada menos que el director de clásicos de bajo presupuesto como *Cyborg* con Van Damme, *Kickboxer 2* o la película del *Capitán América* de 1990 que muchos consideran motivo de chiste. Pyun es para muchos otro Ed Wood, admirable por su papel de orgulloso adalid de lo malo. Aquí no defrauda y le da su toque personal a la película, con detalles gloriosos como música mambo por doquier en una película llena de muertes y tiroteos –que para la mayoría es un detalle de genio– o un diálogo que acentúa las carencias de unos actores que nunca fueron de lo más expresivo. Recomendable tanto como cine de acción como de humor involuntario.





La isla de los condenados (2007)

SERIES 7

2001 | Daniel Minahan

Tal vez el único ejemplo de humor real e intencionado en esta larga lista, *Series 7* vuelve al sempiterno tema de la libertad de comunicación llevada a extremos, y nos presenta un programa llamado *The Contenders* ("Los adversarios"), en el que quienes se involucran sólo buscan fama rápida a base de matar a quienes les digan. El concursante más temible es realmente atípico: una mujer que da tumbos por la vida, con mucho carácter, y que para más inri está embarazada. La trama discurre gracias a multitud de recursos como entrevistas, videos, cámaras de circuito cerrado, narración, tomas falsas, y la combinación de suspense (lo que más prevalece) y humor negro es bastante acertada, sin ser realmente una película que haya cambiado la historia del subgénero. Quienes la vean han de esperar un producto original, con un giro al final tan inesperado como imaginativo.

LA ISLA DE LOS CONDENADOS

The Condemned

2007 | Scott Wiper

Uno más en la pléyade de títulos de acción que explotan el tirón de los *wrestlers* profesionales, sobre todo en los Estados Unidos, *La isla de los condenados* nos ofrece el trillado planteamiento de hombres y mujeres letales que compiten por un premio en metálico, sin otro fin detrás que entretener a un público deshumanizado que no se contenta con ver perros o gallos batiéndose en duelo hasta la muerte.

Esta película entronca sin disimulo con los videojuegos de acción y lucha, y no sólo por el enfoque *online* de toda su retransmisión. Ahí tenemos una pantalla en que aparece una serie de fotos en primer plano de los concursantes, como la pantalla de selección de personajes de leyendas de la lucha de bits, como Mortal Kombat o Tekken. También una serie de paquetes de ayuda, con armas y demás artículos de supervivencia, como en Metal Gear Solid. Y obvia-

"Gamer" supone la inevitable demonización de los videojuegos violentos, que tan realistas han hecho las nuevas tecnologías

mente los personajes están moldeados a partir de perfiles que abundan en el arte virtual, como la chica menuda que resulta letal, los forzudos a quien pasa factura su masa en la velocidad, o cómo no el héroe que es el equilibrio perfecto entre velocidad, fuerza e inteligencia.

Vehículo de lucimiento del duro tejano Steve Stonecold Austin, es el antiguo defensa de fútbol Vinnie Jones quien se convierte en el centro de atención superando con su ruindad al *a priori* villano principal, la mente criminal detrás de la lucrativa retransmisión online. Le acompañan otros tipos duros del *directo a DVD* como el neozelandés Manu Bennet (célebre por su papel de gladiador alfa en *Espartaco: sangre y arena*) o



Gamer (2009)



Gamer (2009)

la mole australiana Nathan Jones (de *Troya* o *Charlie's Farm*, película de terror de las Antipodas recién salida al mercado) en un título que destaca por una violencia más propia de los años ochenta. Vemos a un hombre al que que- man vivo y varias escenas de tortura de lo más inhumana, que sorprenden en un comienzo de siglo en que pareció verse con malos ojos la recreación tan malsana de la vejación humana, títulos de terror y extremos aparte. La verdad, se agradece que hayan optado por esto, no porque vaya a aumentar la calidad de la cinta, sino porque denota el desprecio por una actitud más conservadora que les hubiese dado más posibilidades en los cines (películas así pierden muchos espectadores en los EEUU, en forma de menores de 17 años que habrán de ir acompañados de un adulto). Otro gran detalle de los más ochentero es el repertorio de frases con retransmisión del protagonista, al más puro estilo de los personajes de Arnold Schwarzenegger de los ochenta y noventa, y que lo convierten de inmediato en un héroe socarrón y chulesco que se hace querer. En resumen, una película que se puede disfrutar si no se toma demasiado en serio, con el añadido de ese darwinismo implícito de "supervivencia del más fuerte" que nutre con brío la intriga de la película.

GAMER

2009 | Neveldine y Taylor

Con un Gerald Butler que se había hecho un nombre como tipo duro gracias a su recordado papel en *300* y *Un ciudadano ejemplar* (aunque ello no le había impedido lanzarse de lleno en la comedia romántica más manida y ramplona), *Gamer* supone la inevitable demonización de los videojuegos violentos, que tan realistas han hecho las nuevas tecnologías. Tanto es así, que en un futuro no muy lejano buena parte de la sociedad vivirá más dentro de lo virtual que la vida real, donde no hay límites y se estilan lindezas como juegos en los que el mejor postor puede controlar a convictos reales



The Tournament (2009)



The Tournament (2009)



Predators (2010)

para que peleen en modo multi-jugador, en el que las vidas que se pierden son reales. Duros y brutales condenados a muerte son invocados periódicamente para aniquilarse con avanzados fusiles de asalto en desiertos y demás zonas desoladas, donde no hay posibilidad de esconderse y esperar que pase el temporal.

Gamer fue una película fallida, hecha con prisa, en el que el desarrollo de personajes es prácticamente nulo y los agujeros del guión son como túneles en montañas. Se intentó despistar al espectador con las cualidades interpretativas de Butler y Michael C. Hall (quien siempre será **Dexter**, da igual qué más películas protagonice), pero obviamente no basta. El personaje de Hall está pésimamente preparado, y el homenaje a Bruce Lee es totalmente innecesario, y poco añade a la leyenda del maestro del kung fu. Está bien ofrecer un entretenimiento fácil, en el que el cerebro pueda tomarse un respiro, pero todo con moderación, algo que el director Neveldine pareció no captar. El público castigó todas estas carencias severamente, y **Gamer** no recuperó ni la mitad de un presupuesto que por fortuna no era excesivamente opulento. Hay ciertos aspectos que le dan un mínimo de redención, como es el de apostar por un tipo de acción inspirada en la época dorada de finales de los ochenta y primeros noventa, pero todo es demasiado estereotipado y simplón para que resulte recomendable. El casting no es acertado (tenemos a un Milo Ventimiglia a quien su cara de bueno nunca hará creíble un papel de pederasta), la acción es poco realista y muchos personajes aparecen y desaparecen de la trama constantemente. Sólo para devoradores de todo tipo de acción o fanáticos de los videojuegos.

EL GRAN TORNEO

The Tournament

2009 | Scott Mann

Una premisa nada nueva, la de élite de asesinos a sueldo que se matan por un botín muy atractivo, destaca por la inclusión de actores

Aunque algo ignorada, lo cierto es que "Predators" es una película muy meritoria

muy respetados dentro de la acción, que no obstante tuvieron que lidiar con unas líneas de diálogo pésimas. El fornido Ving Rhames, a quien el gran público recordará por el Marcellus Wallace de **Pulp Fiction**, es uno de los que más tiempo consiguen en pantalla. Le acompañan actores jóvenes y atractivos como Kelly Hu o Ian Somerhalder, pero también otros más veteranos, en su mayoría británicos. Robert Carlyle, muy venerado en los noventa por sus papeles en **Trainspotting** o **The Full Monty**, interpreta a un sacerdote, y la cara conocida Liam Cunningham (de **Juego de tronos**) también tiene bastante peso en la trama. Destacar también la inclusión de Scott Adkins, haciendo de ruso nuevamente. Adkins es uno de los más le-

tales expertos en artes marciales convertidos en actor, y es conocido por su agilidad e impresionante repertorio de habilidades.

Pese a lo nada original de la idea, tenía potencial para ser algo más que un producto formular carente de personalidad, pese a lo efectista de la puesta en escena. Se ha hecho antes, y mejor.

PREDATORS

2010 | Nimrod Antal

Pese a que su nombre aparece sólo muy vagamente en los créditos, durante varios años antes del 2010 y el estreno de **Predators** no se cesó de hablar del "remake de **Depredador** de Robert Rodríguez". Aunque partió de una idea suya y del patente fervor del mejicano por la franquicia, él cedió finalmente la dirección al húngaro Nimrod Antal, quien había despuntado en Europa con esa fábula rebotante de humanidad que es **Kontroll** del 2003. Más que un *remake per se*, **Predators** es una versión que bebe de la original pero le da una dimensión nueva con un elenco de "presas" mucho más variado, en el que sí hay tipos duros pero de muchos ámbitos diferentes, desde un cirujano hasta un preso en el corredor de la muerte, o un miembro de los Yakuza japoneses. Todos ellos han sido misteriosamente abducidos mediante la poderosa tecnología de los depredadores hasta un lejano planeta, que pronto se percatarán es un coto de caza.

Algo ignorada por la crítica, principalmente porque el cine de acción más puro lleva de capa caída desde el comienzo del nuevo milenio o incluso antes, lo cierto es que se trata de una película muy meritoria, en las que se ha puesto mucho empeño en respetar la original, y tiene además el aliciente de informarnos mucho más en detalle del universo del depredador, muy desarrollado gracias a los muchos comics existentes desde los ochenta. Así llegaremos a saber que no hay una única raza de Depredador, o que los seres humanos más letales no son las





únicas presas de estos exigentes cazadores espaciales. Es más, la película nos quiere hacer partícipes de toda su historia e orígenes, ya que hasta tenemos a la rudimentaria primera idea del Depredador. Ésta es diametralmente opuesta a la que al final se llevó al gato al agua, y aparece en *Predators* como una presa más en el nuevo coto de caza.

Cuenta aparte con un reparto muy solvente, en el que destacan Topher Grace en su papel habitual de tipo *a priori* afable, el experto en interpretaciones de paleta sureño Walton Goggins (*Django desencadenado*) y también una aparición corta pero imprescindible de Lawrence Fishburne, sin olvidar al prolífico pero algo encasillado Danny Trejo. Pero quien realmente convence es un Adrien Brody en el papel protagonista, que calló muchas bocas una vez que retrató a la perfección al resuelto y carismático marine que lidera al grupo. Nadie daba un duro por un actor larguirucho y acostumbrado a hacer papeles de pusilánime, hasta que la mayoría tuvo que asumir la realidad al ver la película.

LOS JUEGOS DEL HAMBRE

The Hunger Games

2012-2013-2104 | Gary Ross - Francis Lawrence

Concebidas como trilogía, las tres novelas de la estadounidense Suzanne Collins no crearon nada especialmente innovador –basta con ver el argumento de *Perseguido*, o del videojuego de Super Nintendo *Smash TV*– pero sí tuvieron la astucia de cincelarlos todo para ese público tan poderoso que es de *young adults*, una especie de adolescente a punto de convertirse en adulto, tanto en el ámbito legal como en el de la madurez. Obviamente, también se ha aprovechado para criticar el sistema occidental y sus lacras como el fascismo corporativo o la desigualdad de clases, y cómo no, el lavado de cerebros de los medios, que tiene tan subyugado al espectador que consigue hacer ver enemigo en el más desfavorecido y no en el más poderoso. Las películas han sido tan exitosas como las novelas, y

Concebidas como trilogía, las tres novelas de la estadounidense Suzanne Collins no crearon nada especialmente innovador

han hecho de su estrella Jennifer Lawrence pasar de ser una desconocida a una de las estrellas emergentes de Hollywood, candidata al Oscar en dos ocasiones ya, y ganadora en una de ellas. A diferencia de la trilogía novelar, de la que muchos lectores critican el progresivo bajón cualitativo conforme avanza la saga, las películas parecen ser inmunes a este problema y mucha gente considera a la segunda parte (*En llamas*) la mejor de las tres versiones cinematográficas que se llevan hechas. Esto en un momento actual a la espera de la segunda mitad de una tercera entrega que se ha dividido en dos, algo que más de uno ha tachado de sangría innecesaria al espectador. Me vais a permitir que



comente todas las partes de la saga en un mismo apartado, porque realmente el argumento no cambia excesivamente de una a otra.

En un futuro distópico vemos como diferentes comunidades se estructuran en 12 anillos en torno a una ciudad, según su nivel económico y social (cuánto más lejos del centro, más pobres). En cada uno de esos aros se celebra un sorteo para escoger a un hombre y mujer en edad núbil, que representarán a su peculiar “barrio” en un concurso tan espectacular y pomposo como brutal, en el que lucharán a muerte con los restantes participantes. Las películas siguen con esforzada fidelidad las ideas de la escritora, quien no sorprende que haya participado también en el guión, y recrean con acierto un mundo pesimista y sombrío que retrata con maestría las dos caras de una crisis: una minoría que se lucra con ella y la mayoría restante que sufre la opresión de ese oligopolio. Como no podía ser de otra manera, la mayoría de actores con peso en la trama son jóvenes (los participantes en el cruento concurso) y han conseguido gracias a la trilogía despegar o al menos lograr una serie de papeles a corto plazo, gracias entre otras cosas a que cada entrega ha recaudado más de 400 millones de dólares, más de tres veces su presupuesto. Con todo, hay una presencia importante de veteranos de la interpretación como Woody Harrelson, Stanley Tucci o Donald Sutherland. Hasta el malogrado Philip Seymour-Hoffman hace acto de presencia, incluso en la segunda mitad de la parte 3 (*Sinsajo*) que se espera para este año.

Hay que decir que hay algunos puntos mejorables, como la falta de profundidad en los personajes, cayendo muchas veces en un maniqueísmo flagrante (“malos” excesivamente ruines y “buenos” excesivamente íntegros), algo típico por desgracias de las novelas para *young adults*. Productos muy recomendables para iniciarse en la ciencia ficción a una edad joven, que tienen en unos ambiciosos valores de producción (efectos especiales, decorados, maquillaje) su mejor baza.



Deadliest Prey (2013)



Deadliest Prey (2013)



Turkey Shoot (2014)

DEADLIEST PREY

2013 | David A. Prior

Una película que por suerte no tropieza con la misma piedra que otras películas de la simpática categorización “tan mala que es buena” con sus segundas partes. No es otra que ofrecer algo terrible a propósito, habiendo aplicado la lógica equivocada de pensar que si algo se vuelve épico gracias a carencias, basta con repetir carencias cuando no hay necesidad. Eso le pasó a la reciente *Birdemic!*, en la que se rizó el rizo tanto que se perdió toda la gracia. El director de la primera David A. Prior vio el escollo a tiempo y supo eludirlo, trayéndonos 26 años después la esperada secuela del Rambo rubio Mike Danton, interpretado por su hermano Ted Prior.

Con unos valores de producción más dignos y unos efectos especiales que por fortuna no abusan del ordenador, *Deadliest Prey* nos trae a un héroe al que los años sólo endurecen, y que sufrirá en sus carnes la venganza del malévolo coronel Hogan, quien sigue vivo desde *Presa mortal*, soñando con ejercitar su venganza sobre nuestro héroe que lleva un peinado más discreto pero aún así no ha perdido un ápice de su poderío en los 80. Cabe decir que quizá algunos vean demasiadas similitudes con la primera, tachando a los Prior de conservadores. Que la película empiece con Danton secuestrado mientras saca la basura puede irritar, pero sabido es el peligro de ponerse a experimentar con los *remakes*, así que su apuesta es comprensible.

Un título que no hace nada nuevo pero no falla a sus seguidores, gracias a basar la diversión en luchas a cuchillo, tiroteos y trampas en selvas. Conste que el espectador ajeno a la pri-

mera parte podrá disfrutar igualmente, si se estima amante de la acción con toques de *survival*, y que no pongan pegas a un guión que se resume en diez palabras. Se duda que esta segunda parte llegue a conseguir la décima parte del estatus de culto de la primera, pero por intentarlo que no quede.

TURKEY SHOOT

2014 | John Hewitt

Estamos ante nada menos que el *remake* de la original, titulada en España *El imperio de la muerte*, y naturalmente presente en esta antología muchas líneas antes. La historia varía sólo levemente, y seguimos teniendo a prisioneros que habrán de luchar por sus vidas, aunque esta vez, las presas son a la vez los cazadores. En una vertiente más contemporánea, de tinte inevitablemente “videojueguil”, el argumento es prácticamente calcado al de *Gamer* o *La isla de los condenados*.

Alegra ver que el título proviene de Australia,

como la original, y el protagonista no es otro que el experto en serie B Dominic Purcell, de grandes “directo a DVD” como *Asalto a Wall Street* de Uwe Boll o *Vikings*, y reconocido por el gran público como el hermano mayor en la masiva *Prison Break*. Ya sin trazas de su acento australiano, Purcell lleva años en Hollywood donde protagonizó películas de primer orden como *Blade Trinity*, antes de acabar en una liga más modesta, como la que produce películas como este *Turkey Shoot*. Le acompañan otros solventes trabajadores del cine de las Antípodas, como el veterano Robert Taylor o el emergente Glen Maynard.

Mal que nos pese, *Turkey Shoot* no es un título glorioso, ni está cerca de serlo. Se notan mucho las carencias de producción, y hay cosas que claman al cielo como coches supuestamente estadounidenses con matrículas australianas y otros despistes en esa línea. En general esa impresión de brusquedad y falta de preparación está por doquier: véase si no el trabajo sin garra de un reparto que recita líneas como si fuera la última hora en el trabajo de un viernes antes de empezar el fin de semana. Por desgracia esta película está muy lejos de rozar siquiera el estatus de culto de su primera versión, y su estreno desató apatía antes que nada.

Parecía que nunca llegaría el momento, pero ya hemos conseguido terminar esta compilación, después de habernos remontado a nada menos que 1932 y haber tratado todas las vetas cinematográficas, en géneros y en formatos; cine, video y televisión. Puede haber quedado algún título menor que se nos haya colado entre las rendijas, pero quien se lea y recuerde el contenido de este artículo podrá catalogarse como un experto en este curioso nicho cinematográfico, en el que los humanos son usados como presas en juegos de lo más perturbado. **SFW**



Deadliest Prey nos trae a un héroe al que los años sólo endurecen, y que sufrirá en sus carnes la venganza

FANT²¹

2015 / MAIATZAK 8 - 15 MAYO



WWW.FANTBILBAO.NET

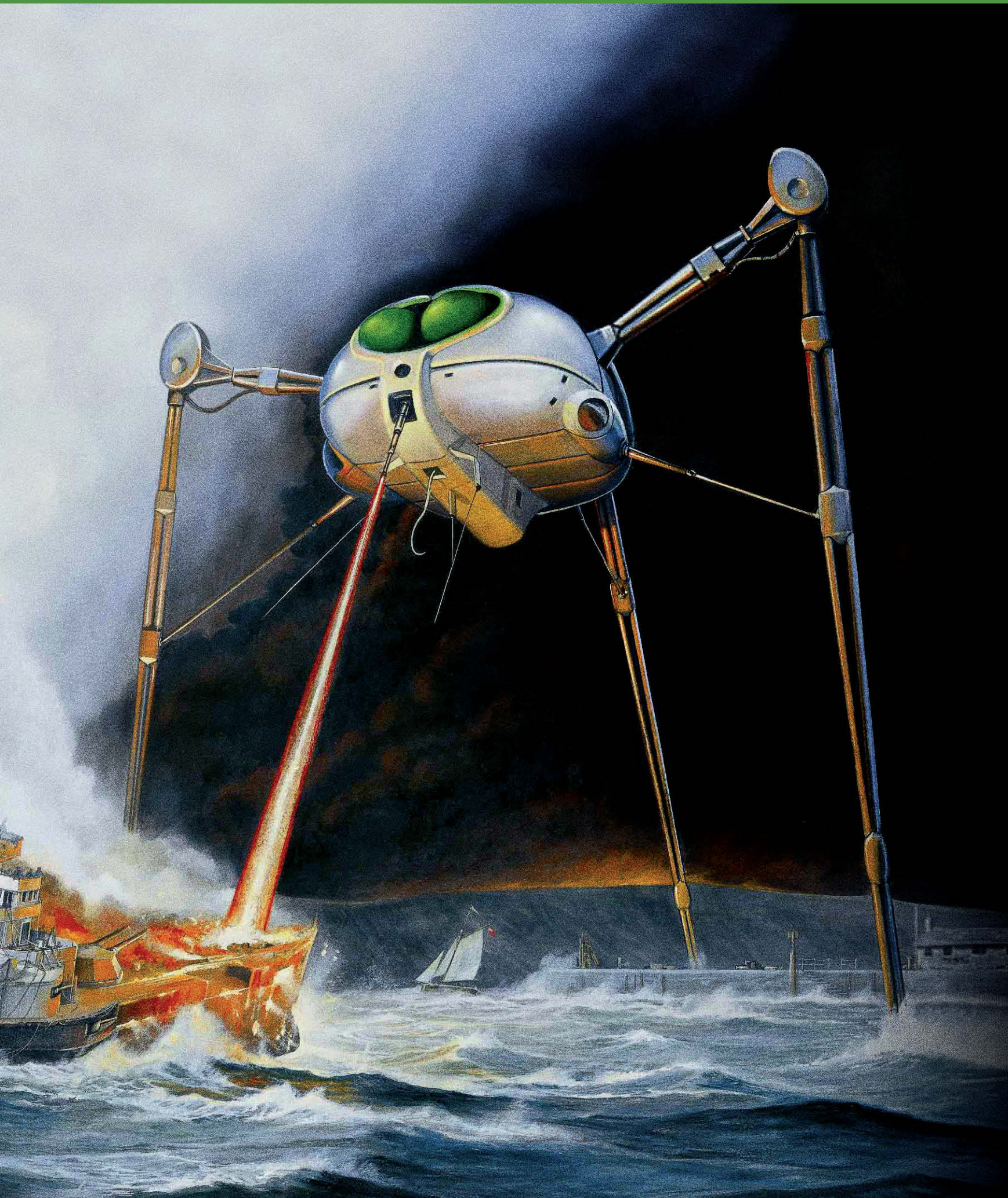


BILBOKO ZINEMALDI FANTASTIKOA
FESTIVAL DE CINE FANTASTICO DE BILBAO
BILBAO FANTASY FILM FESTIVAL



Bilbao

UDALA
AYUNTAMIENTO
KULTURA ETA HEZKUNTZA SAILA
ÁREA DE CULTURA Y EDUCACIÓN



THE WAR OF THE WORLDS

¡QUE VIENEN LOS MARCIANOS!

por José Abad

Después de trazar el itinerario del viaje intertemporal por antonomasia en *La máquina del tiempo* (1895), y tras sendos «retratos robot» de creadores devorados por sus creaciones en *La isla del Dr. Moreau* (1896) y *El hombre invisible* (1897), Herbert George Wells fijó el patrón de cuantas invasiones extraterrestres han sido y serán en *La guerra de los mundos* (1898), que completa el cuarteto de títulos que lo convirtió en padre y muy señor mío de la ciencia ficción. En lo sucesivo, si bien nunca abandonó la fábula especulativa, Wells decidió ampliar horizontes y cultivó la novela de ideas, de tesis, social, comprometida; una novela presuntamente sin adjetivos ni etiquetas, tan condicionada como la que más. Las musas no estuvieron a la altura y ningún título suyo posterior logró hacer sombra a ese póquer de ases. Aunque él restara importancia a estas novelas suyas, cualquier escritor se sentiría orgulloso de semejante legado. Pocos pueden presumir, como Wells, de cuatro hitos consecutivos a razón de uno al año, cuatro clásicos indiscutibles e indiscutidos de la literatura. Si hoy seguimos hablando de Wells es gracias a estas fábulas desbordadas y desbordantes. Y si mañana se seguirá hablando de él será gracias a sus crononautas, sus científicos megalómanos y sus marcianos belicosos.

MARS ATTACKS!

Según los preceptos no escritos del género, el autor recurrió a la ciencia como respaldo de la ficción una vez más. *La guerra de los mundos* se sirve de una serie de datos científicos –no auténticos, sino aceptables– a modo de yesca con la cual encender la mecha del relato: “Si la teoría de las nebulosas encierra alguna verdad, debe de ser el planeta Marte más viejo que el nuestro, y

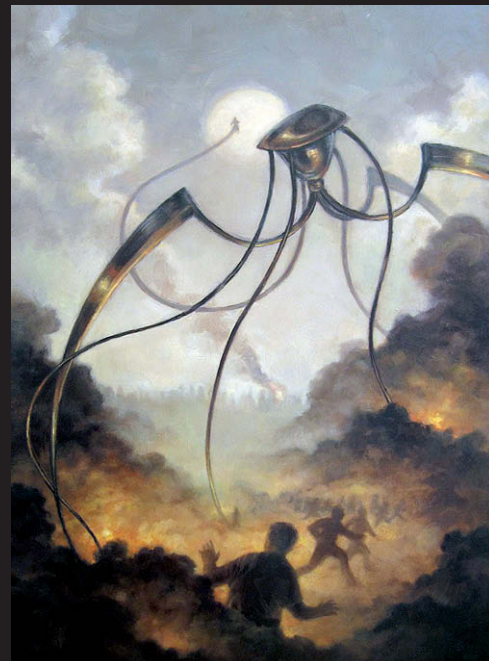
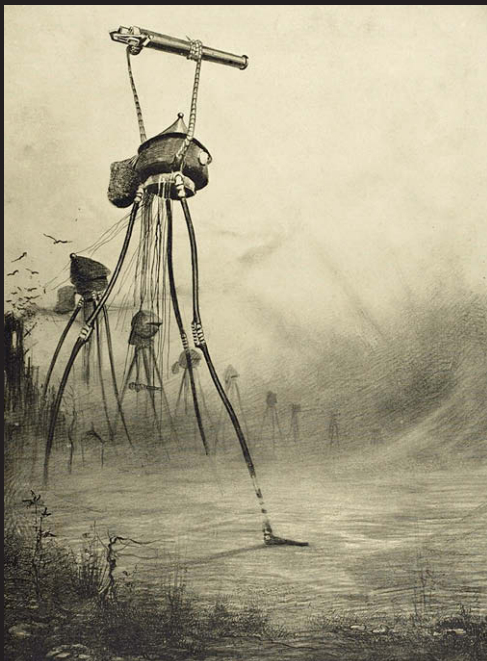
largo tiempo antes de que la Tierra se solidificara debió de comenzar la carrera de la vida sobre su superficie. El hecho de que su volumen escasamente llegue a la séptima parte del nuestro ha debido acelerar su enfriamiento hasta la temperatura en que sólo es ya posible la subsistencia de la vida. Tiene aire y agua y cuanto es necesario para el sostén de la existencia animada. [...] Su atmósfera es más tenue que la nuestra, sus océanos se han recogido al punto de no cubrir sino la tercera parte de la superficie y, al cambiar sus



lentas estaciones, enormes montañas de hielo y de nieve se levantan y se funden en sus polos, inundando periódicamente las zonas templadas. Ese grado último de agotamiento, que es aún para nosotros increíblemente lejano, se ha convertido para los habitantes de Marte en el problema capital”. En breve: Marte está agonizando y sus moradores necesitan un nuevo hogar. Las tesis sobre la lucha por la supervivencia explican por qué los invasores se fijan en nuestra querida y vieja Tierra. No debiéramos escandalizarnos; desde antiguo, los hombres han acabado con otros hombres para ocupar su territorio o arrebatárle sus medios de subsistencia. Wells nos lanza al rostro el guante del desafío: “¿Somos tan grandes apóstoles de misericordia que tengamos derecho a quejarnos porque los marcianos combatieran con ese mismo espíritu?”.

El *crescendo* es audaz. En las primeras páginas se alternan diversas noticias sobre extraños fenómenos avistados en la superficie del planeta rojo –grandes explosiones de gas, principalmente– con breves estampas de la vida en la campiña inglesa. La caída de un meteorito en las inmediaciones de Woking, coincidiendo con el momento de mayor proximidad entre la Tierra y Marte, despierta únicamente la curiosidad del astrónomo Ogilvy, que sale de casa de buena mañana con intención de localizarlo. Dentro de un cráter enorme, Ogilvy descubre no un pedrusco arrojado por la honda del dios Azar, sino un cilindro

Herbert George Wells fijó el patrón de cuantas invasiones extraterrestres han sido y serán en *La guerra de los mundos*



artificial en cuyo interior se escuchan ruidos metálicos. El cilindro proviene de nuestro vecino en el Sistema Solar: las detonaciones vistas en Marte a través del telescopio eran los disparos de lanzamiento de estos proyectiles. El hecho llama la atención de las gentes, que se acercan al lugar a curiosear, unos a pie o en bicicleta, otros en carrozas. Tanta es la afluencia de gente que un avisado vendedor de refrescos decide hacer el agosto y envía allí a su hijo con frutos y botellas de cerveza: *“La palabra «extraterrestre» nada significaba para la mayoría de los espectadores”*, apunta Wells sutilmente. Estamos hablando, tén-gase en cuenta, de la primera invasión alienígena puesta negro sobre blanco.

El cilindro se abre y de su interior surgen varios seres, cuyo aspecto causa pavor entre los presentes. Los marcianos son criaturas asexuadas, macrocéfalas, de grandes ojos oscuros, bocas en forma de V, y tentáculos en vez de manos. El anónimo narrador de la historia los compara a Gorgonas. Tienen asimismo algo de vampiros, según se descubrirá más tarde: se alimentan de sangre, que extraen a sus víctimas con distintos procedimientos y se la inyectan con una especie de pipeta. (Otros detalles: los marcianos ni duermen ni acusan cansancio). Pasado el revuelo inicial, un grupo se acerca a parlamentar parapetado tras una bandera blanca; estos insensatos son reducidos a cenizas con una especie de rayo térmico que incendia las cosas por contacto. Se produce entonces la lógica desbandada. El gobierno moviliza los efectivos a disposición —entre ellos, un escuadrón de húsares a caballo—, que rodean la zona. El ejército de Su Graciosa Majestad es barrido de un plumazo y la alarma cunde entre la población. Y cundirá aún más cuando un segundo y un tercer cilindro caigan no muy lejos del primero. (La narración da cuenta de hasta siete cilindros en sucesivas andanadas, todo ellos en Inglaterra). El protagonista alquila un carruaje para poner a salvo a su esposa y cuando vuelve para devolvérselo a su propietario, se tropieza con un trípode, una es-

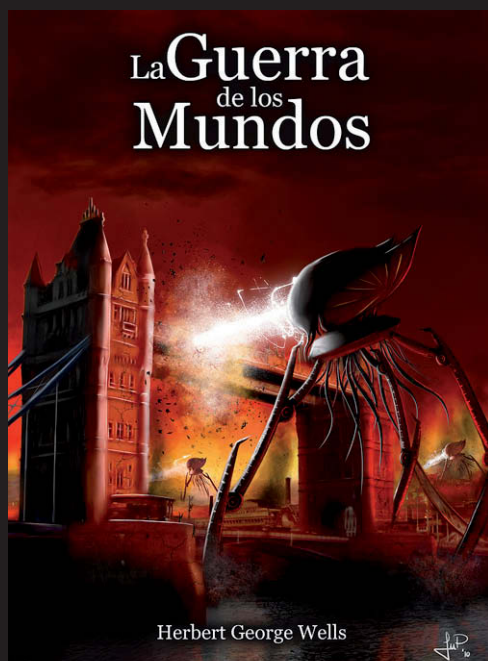
La guerra de los mundos sirve de recordatorio de la fragilidad del ser humano y de sus constructos

pecie de caldera sobre zancos de treinta metros de altura, así lo describe Wells, que sobresale por encima de los árboles más altos.

Los trípodes se encuentran entre los grandes hallazgos de la novela. Estos artefactos elevan a la enésima potencia los efectos del rayo térmico y las escenas de destrucción alcanzan un paroxismo dantesco. En poco tiempo, los marcianos montan nuevos trípodes y se dirigen hacia Londres reduciendo a polvo cuanto encuentran a su paso. El gobierno ordena el mayor despliegue militar de su historia; se habla incluso de torpederos y destructores remontando las aguas del Támesis para hacer frente a los invasores. La descripción de la devastación y el horror desafía la imaginación de Wells. (Hoy lo tendría infini-

tamente más fácil). Para dar una idea de las proporciones del éxodo masivo provocado por la cercanía de los marcianos, el narrador evoca la huida de los pueblos ante el avance de las hordas de los hunos; para dar cuenta del paisaje de muerte y destrucción, habla de la ruina de Pompeya tras la erupción del Vesubio. (Hay estampas atroces, que no han perdido un ápice de su inquietud, como la de unos cuerpos carbonizados de cintura para arriba que conservan intactas las piernas y enfundadas las botas). El ejército inglés logra abatir un trípode y averiar otro; una victoria pírrica que al menos les confirma que los marcianos no son invulnerables.

Imagino la conmoción que supuso en su día el relato de cómo unas fuerzas extraterrestres someten a la todopoderosa Gran Bretaña, la gran potencia mundial del momento. **La guerra de los mundos**, como toda ficción apocalíptica, sirve de recordatorio de la fragilidad del ser humano y de sus constructos, pero insiste en especial en la prepotencia de Occidente y, en concreto, del imperio británico. Torres más altas han caído, advierte Wells. Ante la certeza de la inferioridad del hombre y el alcance del poder militar marciano, el narrador confiesa: *“sentí una sensación de destronamiento, una persuasión de que yo no era ya el amo, sino un animal más entre los animales, bajo el talón de los marcianos. Nuestro destino sería el de los otros; vivir en acecho y en espera, correr y escondernos; el imperio del hombre y el terror que inspira eran cosas pasadas para siempre”*. La novela se ha interpretado como una alegoría del colonialismo en general y del británico en particular. Una exégesis atendible. Inglaterra, que alcanzó la cúspide de su poder durante el reinado de Victoria, merced a un poder económico incontenible y a un desarrollo tecnológico superior, había llevado a cabo una agresiva política intervencionista y mantenía sojuzgados a numerosos países en Asia y África. Wells, un socialista convencido, no podía permanecer indiferente ante una situación a todas luces injusta.





Orson Welles en la CBS

La ciencia pone un brillante cierre a la historia. Nada pueden las armas del hombre contra el invasor y, aun así, éste será aniquilado. (El momento en que el narrador, en medio de los escombros de Londres, descubre un trípode quieto y la cabina rodeada de cuervos que picotean los despojos del piloto muerto tiene una fuerza visual excepcional). Los marcianos no habían calculado todas las eventualidades y esa falta de prevención –tan humana, diría yo– les costará cara. Las gentes de Marte no habían tomado ninguna medida preventiva o profiláctica contra los virus terrestres; podían hacer frente a los cañones de la armada inglesa, no a una pulmonía. Y aquí entran de nuevo las teorías sobre la selección natural: el hombre ha necesitado miles de años de lenta adecuación al medio y ha padecido lo indecible hasta lograr inmunizarse a determinados microorganismos, inofensivos para nosotros, letales para unos hipotéticos visitantes del espacio exterior. “*Los hombres no viven ni mueren en vano*”, sentencia Wells.

Y DE LOS MARCIANOS, LÍBRANOS SEÑOR

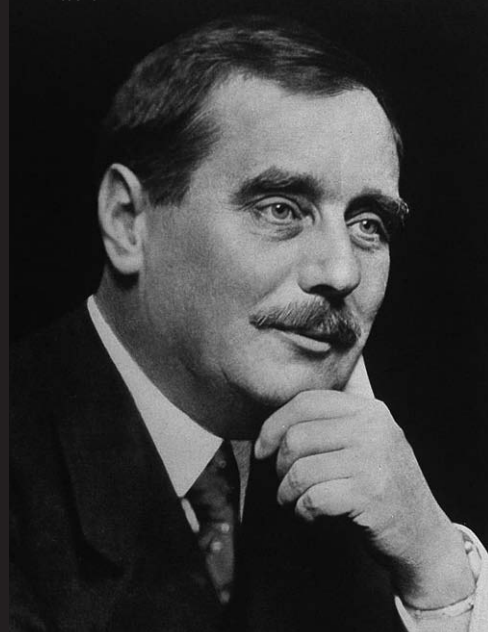
No deja de ser llamativo que ningún cineasta se haya dejado tentar por el potencial atractivo *ciberpunk* de una adaptación que respete la ambientación victoriana original. (Yo cierro los ojos, veo el escuadrón de húsares cargar a caballo contra los trípodes y se me escapa un suspiro aventurero). Las dos adaptaciones oficiales han optado por poner al día la trama y enfrentar a sus respectivos tiempos presentes a ese estado de excepción que supondría la llegada de seres de otro planeta –“*de inteligencia superior a la del hombre*”, subrayó Wells– con espíritu de conquista. Posiblemente, la versión radiofónica ideada por Orson Welles marcara la pauta. Como todos sabrán, los hechos reales pugnarán por igualar a la ficción.

A saber: en 1938, el joven Welles trabajaba para la CBS. Según la biografía del cineasta, Barbara Leaming, el programa radiofónico de

Los derechos de adaptación a la gran pantalla obraban en poder de Paramount Pictures desde 1925

mayor difusión en aquel período era *Chase and Sanborn Hour* en el que participaba un famoso ventrílocuo, Edgar Berger, y su muñeco, Charlie McCarthy: “*La única oportunidad de ganar radioyentes que había en toda la semana era cuando Edgar Bergen presentaba a un cantante invitado* –escribe Leaming–. Si éste no llamaba suficientemente la atención, los radioyentes de toda Norteamérica cambiaban de emisora durante un rato para volver a sintonizar después con Charlie McCarthy”. Welles decidió aprovechar esa circunstancia y concibió su adaptación como si de un noticiero se tratara: los boletines informativos interrumpirían de vez en cuando un programa musical de relleno, informando sobre la caída de un mono-

H. R. Wells



lito en una granja cercana a Grovers Mills, en Nueva Jersey. Un reportero ficticio, Carl Phillips, se desplazaría hasta el lugar de los hechos para informar a la audiencia. (Sus descripciones de los marcianos responden punto por punto a las de Wells). Orson Welles, por su parte, se reservó el papel del profesor Pierson, una autoridad en el campo de la astronomía, cuyas intervenciones darían mayor credibilidad a la retransmisión.

Y sucedió lo que sigue: el 30 de octubre de 1938, algunos oyentes que sintonizaron tarde el programa y no habían escuchado la presentación entendieron que estaban escuchando noticias reales sobre una invasión real. Según la versión oficial, el pánico cundió entre la población, que se echó a la calle para huir del avance de los marcianos. (Muchos ciudadanos jurarían haberlos visto con sus propios ojos). Aunque los hechos parecen haber sido exagerados y el miedo nunca alcanzó niveles preocupantes, nadie discute que un número de personas, no importa si grande o pequeño, se sintió amenazada. ¿Cómo se explica el dislate? El ciudadano medio tenía una fe cuasi ciega en los medios de comunicación y jamás pensó que podían ser manipulados con fines dramáticos. A esto se unía un clima de inseguridad general –la escalada del fascismo en Europa hacía temer lo peor– y la paranoia sobre un “enemigo exterior” alimentada por las facciones más reaccionarias. No hubo que lamentar pérdidas humanas, por suerte, si bien se habló de una mujer que a punto estuvo de quitarse la vida para evitar caer en manos de los marcianos. Barbara Leaming cuenta que Welles fue demandado por una legión de chiflados. *Peccata minuta* si tenemos en cuenta lo principal: **La guerra de los mundos** lo convirtió en una celebridad. El propio Welles se encargaría de que la bola de nieve rodara y rodara en los años siguientes, sacándole el máximo rendimiento a esta travesura.

Los derechos de adaptación a la gran pantalla obraban en poder de Paramount Pictures desde





1925 porque el director estrella del estudio, Cecil Blount DeMille había dicho estar interesado en la novela. En su día llegaron a escribirse un par de tratamientos de la historia; no obstante, la productora era consciente de que los efectos especiales que requería una historia semejante estaban fuera de su alcance y el proyecto se arrinconó en espera de tiempos mejores. Entre tanto, y por su cuenta y riesgo, Wells se puso en contacto con Serguei Eisenstein por si quería coger el relevo. No hubo suerte. Ni con Eisenstein ni con Alfred Hitchcock, también él atraído por la posibilidad de convertir la novela en película. El revuelo causado por la retransmisión de Orson Welles llamó la atención de Ray Harryhausen, quien, entre 1942 y 1944, escribió diversas sinopsis de la historia en las cuales se llevaba la acción a los Estados Unidos; en sus apuntes se especificaba que debían mostrarse en ruinas monumentos emblemáticos como la Estatua de la Libertad. En 1949 Harryhausen filmó una breve escena animada de un marciano saliendo del interior del cilindro, que presentó a Jesse Lasky, mandamás de Paramount. El proyecto cobró impulso, pero en ningún momento contaron con Harryhausen, si bien ciertas ideas del *film* se parecen sospechosamente a algunas esbozadas por él.

Después del éxito de la fantasía apocalíptica *Cuando los mundos chocan* (*When Worlds Collide*, 1951), dirigida por Rudolph Maté, el productor húngaro George Pal había desempolvado los guiones previos elaborados para Cecil Blount DeMille. No le convencieron y encargó un nuevo tratamiento a Barré Lindon –a la sazón, guionista de DeMille en *El gran espectáculo del mundo* (*The Greatest Show on Earth*, 1952)–, ambientado en la soleada California, en la actualidad. Lindon mantuvo el trazado del relato a grandes rasgos, además de algún que otro detalle, pero introdujo numerosos cambios de los que tomará buena nota la versión de Steven Spielberg. Aquí, la invasión es a gran escala. Los cilindros caen en todo el

“La guerra de los mundos” estrenada el 23 de febrero de 1953, se impregna del clima de su tiempo

planeta, si bien sabremos lo que pasa en el mundo por lo que ocurre en Los Ángeles y alrededores. El primer meteorito se estrella no muy lejos de esta ciudad y los lugareños se acercan en sus coches descapotables y se fotografían junto al cráter abierto. Si la novela se centraba en los intentos del protagonista en sobrevivir al acoso de los marcianos y reencontrarse con su esposa, la película tiene como protagonistas una pareja arquetípica: un aguerido científico, Clayton Forrester (Gene Barry), y una grácil profesora universitaria, Sylvia Van Buren (Ann Robinson). Desde sus primeros compases, el guión insiste en que los extraterrestres son de inteligencia superior, pero de constitución más débil.



La dirección se encomendó a Byron Haskin, un sólido artesano curtido en el cine de aventuras y en el western, que luego haría varias aportaciones al género: *La conquista del espacio* (*Conquest of Space*, 1955), *De la Tierra a la Luna* (*From the Earth to the Moon*, 1958) y *Robinson Crusoe en Marte* (*Robinson Crusoe on Mars*, 1964), adaptación en clave marciana de la novela de Daniel Defoe. Haskin, que había empezado su carrera como técnico de efectos especiales, se desenvolvió estupendamente entre la cacharrería fabricada para la ocasión. Se partía de un presupuesto ajustado para los estándares hollywoodienses –1,2 millones de dólares–, lo que obligó al director artístico, Al Nozaki, a prescindir de los tripodes. Los marcianos tendrían que apañárselas con unas naves con forma de manta marina, provistas de una antena parecida a la cabeza de una cobra, y protegidas por campos de fuerza que los hace inmunes al arsenal terrícola. *La guerra de los mundos* (*War of the Worlds*), estrenada el 23 de febrero de 1953, se impregna del clima de su tiempo. Estamos en plena Guerra Fría y en la narración se introduce una sutil defensa de la carrera armamentística. El *film* comienza con imágenes documentales de la Primera y la Segunda Guerra Mundial, a modo de preámbulo de la madre de todas las contiendas, que insiste en la necesidad de estar alerta.

La posición ultraconservadora del *film* habría sacado de quicio al izquierdista Wells. En la novela, el protagonista pasaba una buena parte de sus desventuras bajo tierra, entre los escombros de una casa, aterrado por la presencia de un campamento alienígena cercano; en un pasaje de gran crudeza, asesina a un sacerdote, escondido junto a él en las ruinas, para evitar que descubra su escondrijo a los marcianos. En el *film*, la ciencia, el ejército y la iglesia hacen frente común contra el invasor. Y los sacerdotes, en concreto, devienen recios pilares de la comunidad. Uno de ellos se sacrifica en el vano intento de entablar un diálogo





pacífico con el invasor: “Si están más avanzados que nosotros –había dicho–, vivirán más cerca del Creador”. El guión recoge, para exacerbalo, un comentario de la novela: “[Los marcianos habían muerto] después de fracasar todos los medios defensivos humanos, por las ínfimas criaturas que Dios, con su sabiduría, había puesto en esta tierra”, inspirado por la desesperación antes que por la convicción. (Wells era ateo). La idea de la intercesión divina alcanza un peso enojoso en la pantalla: los marcianos tienen algo de demoníaco, y la primera nave que se desploma lo hace justo a las puertas de una iglesia. “Habíamos pedido a Dios un milagro”, comenta el protagonista, y se oyen redobles de campanas.

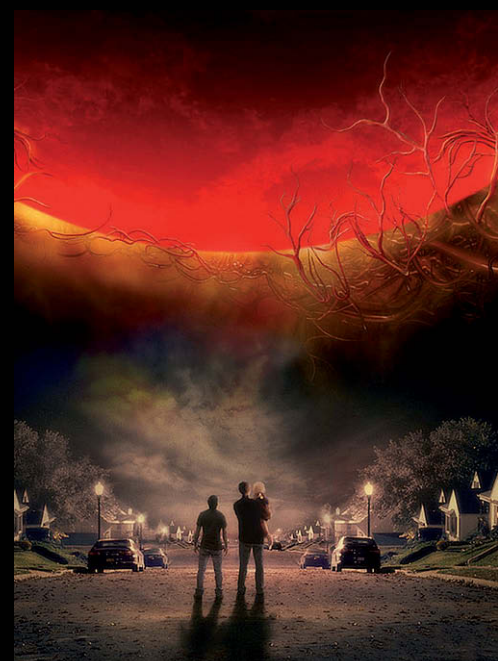
La versión dirigida por Steven Spielberg, *La guerra de los mundos* (*War of the Worlds*, 2005), es tanto una adaptación de la novela como un *remake* de la película de 1953, pues toma elementos de una y otra, mezclándolos en un conjunto nuevo. Y notable. El protagonista

La versión dirigida por Steven Spielberg es tanto una adaptación de la novela como un remake de la película de 1953

es un hombre común, Ray Ferrier (Tom Cruise), un tipo desbordado por las circunstancias que sólo quiere sobrevivir y mantener con vida a sus hijos. (Según Tomás Fernández Valentí, la supervivencia es el gran tema en la filmografía de Spielberg). Ferrier viaja desde Nueva Jersey hasta Boston para reencontrarse con su ex mujer; la invasión se ha desencadenado durante el fin de semana que le tocaba a él cuidar de sus hijos, con quienes por cierto tiene una pésima relación. La primera media hora del *film* es excepcional: una serie de tormentas magnéticas bloquean el suministro eléctrico y detienen los relojes, como en el *film* de Pal & Haskin; no obstante, ya en esos primeros minutos, Spielberg marca distancias respecto a su predecesora. El cineasta trabaja con sus elementos recurrentes desde una posición poco complaciente. Después de haber mostrado al alienígena como ser celestial, casi angelical, en *Encuentros en la tercera fase* (*Close Encounters of the Third Kind*, 1978) y *E.T. el extraterrestre* (*E.T. the Extra-Terrestrial*, 1982), en *La guerra de los mundos* adquieren rasgos muy diferentes. Diabólicos, diríamos. (Lo primero que destruirán será una iglesia). Sin embargo, los personajes no se mantienen unidos gracias al socorro de la fe o al ejemplo de ningún sacerdote, sino a los maltrechos lazos forjados por el amor, la amistad o la compasión.

Spielberg rescata los trípodes de las páginas de la novela, que se convierten en presencias ominosas cada vez que aparecen en pantalla. El director se esfuerza por superarse a sí mismo a la hora de crear estampas horribas y convierte la peripecia de Ray Ferrier en una especie de descenso a los infiernos. Algunas

imágenes, como en Wells, hieren la imaginación del espectador: recuérdese el río cubierto de cadáveres flotantes o el tren en llamas que cruza el paso a nivel. La historia recupera el episodio del encierro en una casa, rodeada de trípodes, en compañía de un individuo desquiciado, Ogilvy (Tim Robbins), a quien Ray asesina para que no atraiga la atención de los alienígenas. (En ningún momento se dice que sean marcianos, lo cual les otorga una dimensión aún más abstracta). La película está impregnada de la sensación de impotencia y desesperación generada por los atentados terroristas en Nueva York del 11 de septiembre de 2001. Spielberg se hace eco de las advertencias de Wells: torres tan altas como las del World Trade Center han caído, reducidas a escombros, por la acción del integrista islámico. Ni decirlo tiene. Los extraterrestres son metáforas de esas fuerzas imponderables que, de repente, tuercen la línea recta de nuestra existencia. *SFW*







MAESTROS DEL FANTÁSTICO

LEONARD NIMOY

LA LÓGICA COMO POLÍTICA DE VIDA

por Carlos Díaz Maroto y Luis Alboreca

En la película *Star Trek: Primer contacto* (*Star Trek: First Contact*, Jonathan Frakes, 1996), en los momentos finales vemos aterrizar una nave extraterrestre en nuestro planeta. Las compuertas se abren y unas siluetas descienden. Vestidos con túnicas provistas de capuchas, sus tripulantes descienden y se despojan de estas, mostrando sus facciones. En ese momento, un escalofrío recorre nuestro cuerpo: se ha producido el primer contacto. Todas las connotaciones “mitológicas” que conllevan esta escena no hubieran sido posibles sin un hombre: Leonard Nimoy. Esta es su vida, esta es su leyenda.

Leonard Simon Nimoy nació en Boston, Massachusetts, el 26 de marzo de 1931, hijo de emigrantes judíos ucranianos. Desde los ocho años el muchacho actúa en teatros comunitarios. En 1951, con veinte años, debuta en Hollywood, con la comedia *Queen for a Day* (Arthur Lubin). Al año siguiente ya aparece en dos películas de temática fantástica: por un lado, *Francis Goes To West Point* [tv: *Francis en West Point*, A. Lubin],

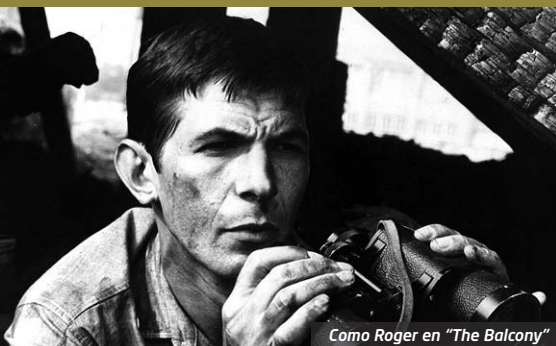
protagonizada por la mula parlanchina Francis y, sobre todo, el mítico serial *Zombies of the Stratosphere* (Fred C. Brannon), donde interpreta a un extraterrestre llamado Narab, papel por el cual ganó un total de quinientos dólares.

En 1953 debuta en televisión –una aparición sin acreditar en un capítulo de la serie *Four Star Playhouse*– y, desde entonces, alternará con ambos medios, al igual que el teatro, su gran amor. En 1954 tiene un breve papel como militar en la soberbia *La humanidad en peligro* (*Them!* Gordon Douglas), y en 1958 será el profesor Cole en la curiosa *The Brain Eaters* [tv: *Los devoradores de cerebros*; dvd: *Las sanguijuelas humanas*, Bruno VeSota]. Mientras, en televisión, participa ampliamente en series como *The Silent Service* (1957-1958) o *Flecha Rota* (*Broken Arrow*; 1956-1960) o aparece esporádicamente en otras muchas series, en especial westerns, que estaban de moda en aquel entonces. Es una presencia habitual, en cometidos diferentes, en *Investigador submarino* (*Sea Hunt*; 1958-1961) y *Caravana* (*Wagon Train*;





Como Hansen en el episodio "A Quality of Mercy" (The Twilight Zone)



Como Roger en "The Balcony"



Leonard Nimoy con su familia en 1970

1957-1965), y aparece una sola vez en la legendaria *Dimensión desconocida* (Twilight Zone; 1959-1964), en concreto en el episodio "A Quality of Mercy" (Buzz Kulik, 1961), y dos veces en su serie "contrincante", *Rumbo a lo desconocido* (The Outer Limits; 1963-1965), en "Production and Decay of Strange Particles" (Leslie Stevens, 1964) y, sobre todo, en "I Robot"



Nimoy y Marianna Hill en "The Outer Limits"



Leonard Nimoy en 1970



Como Miller en "El oro de nadie"

(Leon Benson, 1965), basado en el relato de Otto Binder, donde encarna a Judson Ellis. Muchos años después, en la serie *remake* de esta, *Más allá del límite* (The Outer Limits; 1995-2002) volverá a aparecer en la nueva versión de esta historia, "I Robot" (1995), ahora en otro papel, el de Thurman Cutler, y dirigido por su propio hijo, Adam Nimoy.

En 1964 Leonard Nimoy trabaja en un único episodio, "In the Highest Tradition" (Marc Daniels) de la serie *El teniente* (The Lieutenant; 1963-1964), creada por un tal Gene Roddenberry. Es el primer contacto que establecerán; a lo largo de su carrera, Roddenberry acostumbrará a contratar gente con la que ha tenido buena química y hacerlos aparecer habitualmente en sus producciones.

Poco después de la cancelación de *El teniente*, Roddenberry se embarca en la creación de una nueva serie. Por aquel entonces tenía un gran éxito la citada *Caravana*, así pues la que él creó la definió como "Caravana a las estrellas" que, en cierto modo, es lo que significa *Star Trek*. También la cataloga como las aventuras de una nave espacial tamaño crucero, la U.S.S. Yorktown, comandada por el capitán Robert T. April, a quien acompañan Número Uno, una mujer fría y eficiente que sirve como oficial ejecutivo de la nave; José 'Joe' Tyler, el navegante, brillante pero a veces inmaduro; el señor Spock, con un aspecto satánico de matiz rojizo y sorprendentes modales amables; Philip 'Bones' Boyce, doctor en medicina, el médico de la nave, un cínico mundano; y la adorable J. M. Colt, ayudante del capitán.

Así, el mismo año de la cancelación de *El teniente*, 1964, a primeros de octubre se empiezan a hacer los preparativos iniciales del episodio piloto, y el guion sufre cambios: el nombre del capitán varía a Winter, para finalizar como Christopher Pike muy poco antes de comenzar el rodaje; el actor previsto para el papel fue Lloyd Bridges, después reemplazado por Jeffrey Hunter. Y para el cometido de Spock Roddenberry opta

por Nimoy, a quien desde la serie citada tenía entre ceja y ceja para darle un papel de extraterrestre, aunque existen rumores de que Martin Landau optó al papel. Según William Shatner, el primer actor considerado fue... DeForest Kelley.

El color rojo intenso de Spock se vio que daba problemas en los televisores en blanco y negro (gran parte del mercado existente en la época), así pues se optó por darle un tono verdoso (que más tarde, a lo largo de la serie, fue variando de matiz). Las orejas también dieron problemas. Al fin, el 12 de diciembre de 1964 se comenzó a rodar el piloto en color con el título de "The Menagerie", después cambiado a "The Cage". En él vemos a un Spock un tanto diferente, con una mayor carga emocional de lo que luego lo conoceremos, e incluso lo veremos sonriendo embozado ante la flora del planeta que visitan.

Una vez presenciado el piloto por parte de los ejecutivos comentaron que les parecía "demasiado cerebral". Sin embargo, deciden dar una segunda oportunidad a Roddenberry, y le invitan a preparar un segundo piloto. A la hora de repetir el personaje de capitán Pike, Hunter se echa atrás y lo rechaza -existen diversas versiones acerca del motivo-, y se crea un nuevo capitán, James Tiberius Kirk; en principio el actor escogido fue Jack Lord, pero pidió el cincuenta por ciento de los derechos de la serie, así que el elegido finalmente fue William Shatner. Uno de los elementos que molestó mucho a los ejecutivos fue la inclusión de un personaje femenino como segundo de a bordo, así que fue eliminado. También desapareció el tripulante hispano, pero en su lugar aparecieron otras minorías étnicas: la africana Uhura y el chino Sulu (y más adelante el ruso Chekov, en plena guerra fría). Nimoy siguió manteniendo su papel.

Ese segundo piloto, "Where No Man Has Gone Before", en declaraciones de Shatner en sus memorias, fue rodado en los estudios Desilu de Culver City cerca de un año antes de su emisión (el 22 de septiembre de 1966), hacia julio de 1965, según parece, de ahí cier-



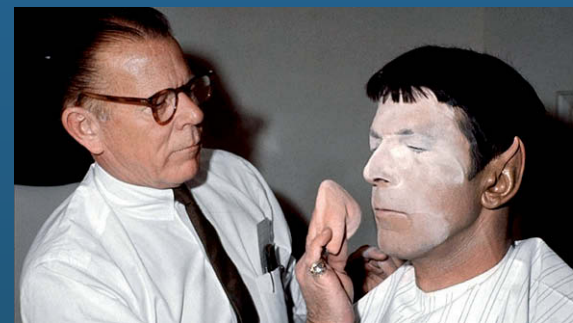
tos elementos aún no definidos, el más ostentoso de los cuales es la ausencia del doctor McCoy; así pues, el médico en este capítulo es el doctor Piper, encarnado por el gran secundario del cine del Oeste Paul Fix.

En realidad, había más pilotos preparados. Expliquémonos: se plantearon tres guiones como posibles pilotos: "The Omega Glory", "Mudd's Women" y "Where No Man Has Gone Before"; los ejecutivos de la NBC –la cadena que lo iba a emitir– eligieron entre estos tres el que les pareció más interesante, y optaron por el último. Los otros dos formarían parte posterior de la serie. Nimoy refiere: *"Para el segundo piloto redujeron el presupuesto y los decorados".* Y añade: *"El estudio tenía ganas de emitir la serie y no quería que fuera caro para las cadenas. Éstas no estaban convencidas y no querían pagar mucho por ella. Fue una profecía que se cumplió. Las cadenas decían: 'Hacedla barata porque no creemos en ella'. Nunca tuvieron fe en ella ni cuando fue un éxito".*

Curiosamente, siendo "Where No Man..." el piloto, su emisión se retrasó, ofreciéndose en tercer lugar, debutando la serie el 8 de septiembre de 1966 con el episodio "The Man Trap" –que, de hecho, se rodó como el sexto–... Misterios de los productores. El resto es historia. La serie se emite casi con pudor y, al final de su segunda temporada, es cancelada. Eso origina una reacción insólita en la historia de la televisión hasta aquel entonces: en la época previa a internet, los fans se coordinan y comienzan a enviar cartas a la cadena, hasta tal punto que lo gran convencerles y aprueban una tercera. Sin embargo, al final de esta hubo una nueva cancelación, y ya no se echaron atrás.

A lo largo de la serie, los personajes fueron evolucionando y, con ellos, Spock, por supuesto. El

piloto "The Cage" no fue aprobado y, por tanto, tampoco emitido, por lo cual, con el fin de ahorrar presupuesto, se aprovechó su metraje para el episodio doble "The Menagerie" (Colección de fieras) –que, como vimos, era el título primitivo del piloto– [episodios 11 y 12 de la primera temporada], con escenas incrustadas a modo de flashbacks. El resultado puede considerarse tanto una secuela de aquel como un *remake*, pero con final distinto. Es la primera vez que podemos observar, hasta cierto punto, una evolución en el carácter de Spock, impulsado al inicio a un acto en apariencia irreflexivo, pero que a lo largo de la historia se mostrará consecuente. También veremos cómo evoluciona su relación con dos capitanes diferentes, Kirk y Pike. Desde luego, la interpretación de Nimoy es esencial para desarrollar esa dinámica. Un capítulo posterior, "The Galileo Seven" (El Galileo 7/Los siete del Galileo) [16, 1ª temporada] hará un flojo uso de la personalidad de Spock, donde su exagerado sentido de la lógica alcanza límites caricaturescos.



Spock mitad vulcano y mitad terrestre, lucha de continuo entre esas dos partes, la lógica y emocional, y paulatinamente a lo largo de la serie y las películas esas pulsiones irán basculando, aceptando de mejor o peor grado su herencia terrícola. Todo ello suponía una interconexión entre las posibilidades del guion y el provecho que de él sacaba Leonard Nimoy. De hecho, sin él todo el mundo vulcano, en muchos aspectos, no existiría. De él, por ejemplo, fue invención del pinzamiento vulcano, o de la conexión mental.

En el episodio "Journey to Babel" (El viaje a Babel/Viaje a Babel) [10, 2ª temporada], escrito por D. C. Fontana, se nos presenta por primera vez a los padres de Spock, el vulcano Sarek y la terrestre Amanda. El actor que interpretaba a Sarek, Mark Lenard, se encontró con que no sabía cómo interpretar a un extraterrestre de esa índole, y Nimoy le fue instruyendo en diversos aspectos sobre ello. Más desarrollo tendrá aún la personalidad vulcana en un episodio previo, "Amok Time" (Tiempo de Amok/La época de Amok) [1, 2ª temporada], escrito por el gran Theodore Sturgeon, centrado en la época de celo de Spock o, dicho en vulcano, el *Pon Farr*. Aquí, además, es la primera vez que vemos el saludo vulcano (creado, se dice, por el propio Nimoy, a partir de un gesto de origen judío, hecho con las dos manos por los sacerdotes de las tribus hebreas), así como la frase *"Larga vida y prosperidad"*, creada por Sturgeon. El episodio fue nominado al Hugo en 1968 como mejor representación dramática.

Spock mitad vulcano y mitad terrestre, lucha de continuo entre esas dos partes, la lógica y emocional



Junto a Lee Remick en "Mission: Impossible"



Como el Dr. David Kibner en "La invasión de los ultracuerpos"



Con William Shatner en "Star Trek II: La ira de Khan"

Tal como comentamos, la serie, después de tres temporadas, fue cancelada. No es que tuviera demasiado éxito, a pesar de la entusiasta reacción de ese grupo de fans, pero es que la cadena no hizo mucho tampoco por apoyarla. Como suele ser normal, una vez terminada, y sacarle más provecho, tras ser emitida por la NBC pasó a sindicación, es decir, "alquilada" a diferentes cadenas, muchas de ellas locales, que la fueron emitiendo por todo el país a inicios de la década de los setenta. Y fue entonces cuando alcanzó el gran éxito, cuando el fenómeno de *fandom* fue una revolución, y cuando *Star Trek* comenzó a convertirse en un mito y, con ello, todos sus intérpretes.

Una vez finalizada la serie, Leonard Nimoy entró a trabajar en la serie *Misión: imposible* (*Mission: Impossible*; 1966-1973), a la que se incorpora en 1969 reemplazando (en un cometido distinto) a Martin Landau, precisamente, interpretando a Paris hasta 1971. Ese mismo año intenta desarrollar una carrera cinematográfica apareciendo (desnudo) en el

western *El oro de nadie* (*Catlow*. Sam Wanamaker), pero el éxito no lo acompaña, así que sigue haciendo televisión a mansalva. En 1972 trabajó en el telefilm fantástico *El amuleto del diablo* (*Baffled!* Philip Leacock), en realidad un piloto de una serie que no llegó a realizarse, pero que llegó a estrenarse en los cines de algunos países, entre ellos en España.

Con el éxito de la reposición de *Star Trek* se habla de hacerla de nuevo, y al final se concreta... pero por medio de dibujos animados. *Star Trek: The Animated Series* [dvd: *Star Trek: The Animated Series*, 1973-1975] –que en algunas fuentes se suele referir como una cuarta temporada añadida a la serie previa– tiene muy mala fama entre los fans más puristas, pero de-

Star Trek: La película (Star Trek: The Motion Picture, 1978) se montó por todo lo alto

jando a un lado el trabajo un tanto arduo de la animación (muy propio de la época), contó con guiones interesantes –algunos obra de gente como Fontana, David Gerrold o Larry Niven– y, pese a que no suele incluirse en la continuidad, tal como vimos se incorpora aquí al capitán April en un episodio, y otro de ellos, "Yesteryear" (Retorno al pasado) [2, 1ª temporada] aporta una mayor mitología a Spock, y en cierto modo fue aprovechado para el remozamiento perpetrado por J.J. Abrams. Las interpretaciones de gran parte del *cast* original de la serie, Nimoy entre ellos, ofrece el tono un tanto atiplado y átono habitual en los dibujos animados de la época. Pese a ello, la serie es candidata a un Emmy en 1974 y lo gana al año siguiente.

Pese a todo, no es eso lo que los fans querían. Así pues, en 1977 se comienza a hablar de hacer una nueva serie; la intención era estrenarla en 1978 los sábados por la noche, en horario de máxima audiencia. Sin embargo, Leonard Nimoy decide no participar en ella –ese mismo año, publica el libro *I Am Not Spock*, para mostrar su desvinculación con el personaje–. Para ello, su ausencia en *Star Trek: Phase II* se explica con su regreso a Vulcano para ser presidente de la Academia Científica.

Mientras la serie se va desarrollando, Nimoy tiene una participación en la excelente película *La invasión de los ultracuerpos* (*Invasion of the Body Snatchers*. Philip Kaufman, 1978). Sin embargo, cuando está muy avanzado el tratamiento de la *Phase II*, la Paramount se echa atrás con respecto a hacer una serie y, animada por el éxito comercial de *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*. George Lucas, 1977), opta por hacer una película en su lugar. Al gasto de presupuesto ya efectuado se suma uno nuevo, por lo cual deciden no arriesgar: las negociaciones con Nimoy se hacen arduas y, al fin, este acepta regresar al personaje, con un generoso cheque por delante.

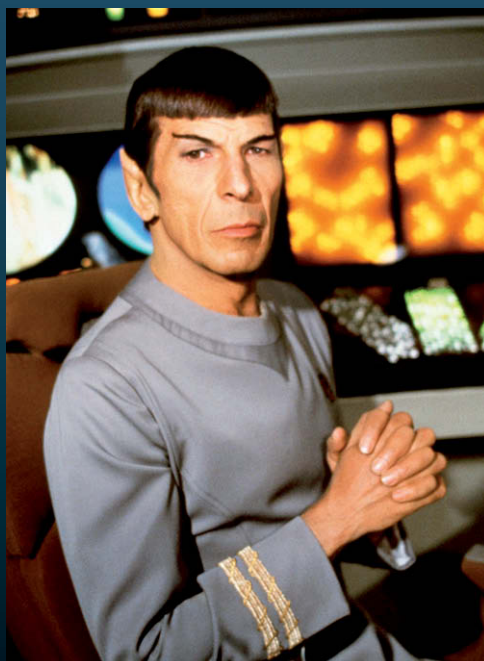
Star Trek: La conquista del espacio – La película (*Star Trek: The Motion Picture*, 1978) se montó por todo lo alto, con asesoramiento cien-



Dirigiendo a William Shatner en "Star Trek III - En busca de Spock"



Dirigiendo a Catherine Hicks en "Misión: salvar la Tierra"





Con Jim Parsons (Sheldon Cooper) en "The Big Bang Theory"

tífico de Isaac Asimov, dirección del gran Robert Wise, todo un experto en el género gracias a las excelentes *Ultimátum a la Tierra* (*The Day the Earth Stood Still*, 1951) y *La amenaza de Andrómeda* (*The Andromeda Strain*, 1971) y un presupuesto total estimado de treinta y cinco millones de dólares. Pese a lo esplendoroso de los resultados, que es puro *Star Trek*, la película aburre a muchos *trekkies*. A ello se suma una madurez interpretativa –ya patente en *La invasión...*– de Nimoy, ayudado a que, con la edad, la gravedad de su voz se había acentuado, y oírlo declamar es una absoluta maravilla.

Con todo, la película tiene un enorme éxito, y comienza una franquicia cinematográfica (y varias televisivas también). Nimoy vuelve a aparecer como Spock en *Star Trek II: La ira de Khan* (*Star Trek II: The Wrath of Khan*, Nicholas Meyer, 1982), pero, con sus habituales tira y afloja, obliga a que al final del *film* su personaje muera. El *cliffhanger* con que acaba el *film* prosigue en la tercera entrega, *Star Trek III: En busca de Spock* (*Star Trek III: The Search for Spock*, 1984). Nimoy exige ahora ser director de la película y, se dice que, tras una difícil negociación, decide por fin reaparecer como actor, pero viendo el final de *La ira de Khan* queda evidente que ya estaba planeado. Si ha madurado como actor, como realizador no podemos decir que muestre muchas facultades –campo en el que debutó con un episodio de la serie *Galería nocturna* (*Night Gallery*; 1969-1973) en 1973–. Dirige de nuevo la cuarta entrega, también con flojos resultados, *Star Trek IV: Misión: salvar la Tierra* (*Star Trek IV: The Voyage Home*, 1986) y William Shatner, celoso, pide ponerse a cargo de la siguiente, *Star Trek V: The Final Frontier* [vd/tv/dvd/bd: *Star Trek V: La última frontera*, 1989].

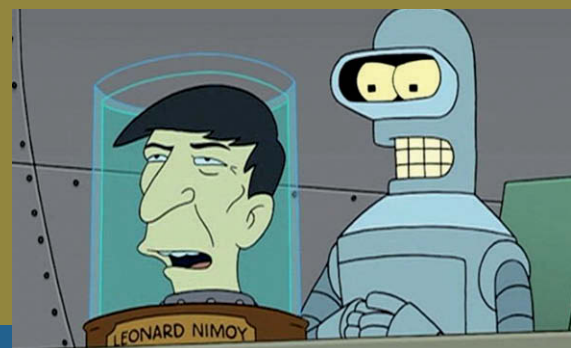
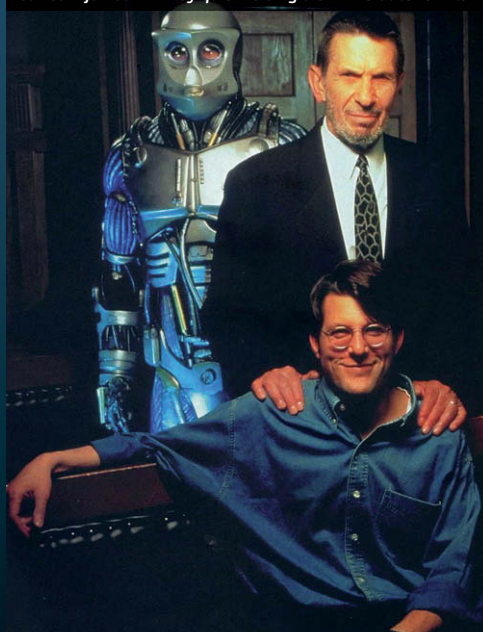
Nimoy seguirá apareciendo como Spock en más ocasiones: en *Star Trek VI: Aquel país desconocido* (*Star Trek VI: The Undiscovered Country*, N. Meyer, 1991), en el episodio doble "Unification" (Unificación) de *Star Trek: la nueva generación* (*Star Trek: The Next Genera-*

En los últimos tiempos se dedicó de pleno a la fotografía en blanco y negro

tion; 1987-1994), y en las nuevas versiones dirigidas por J.J. Abrams, *Star Trek* (*Star Trek*, 2009) y *Star Trek: En la oscuridad* (*Star Trek Into Darkness*, 2013). Y también ha sido Spock en diversos juegos de ordenador o hasta un episodio de *The Big Bang Theory* (*The Big Bang Theory*; 2007-...), "The Transporter Malfunction" (2012). Su condición de mito le ha hecho aparecer incluso con su nombre en episodios de *Futurama* y, cuando parecía que no podía dar origen a un nuevo personaje icónico, de nuevo J.J. Abrams le ofreció un bombón con su doctor William Bell de *Fringe* – *Al límite* (*Fringe*; 2008-2013).

En el teatro Leonard Nimoy interpretó al protagonista, Tevye, en el musical *Fiddler on the Roof* (*El violinista en el tejado*) en 1971, y

Con su hijo Adam Nimoy quien le dirigió en "The Outer Limits"



Como el Dr. William Bell en "Fringe"

fue Randle McMurphy, el mismo personaje que interpretó Jack Nicholson en la película *Alguien voló sobre el nido del cuco* (*One Flew Over the Cuckoo's Nest*) en 1974. Un año después interpretó a Sherlock Holmes en la versión de la obra de William Gillette en una producción de la Royal Shakespeare Company. En 1977 dio vida al psiquiatra Martin Dysart de la obra *Equus* en Broadway y además trabajó en otras como *Camelot*, *My Fair Lady* –ambos musicales de Alan Jay Lerner y Frederick Loewe–, *The King and I* (*El rey y yo*) de Richard Rodgers y Oscar Hammerstein II o *Calígula* (*Caligula*) de Albert Camus.

Como anécdota cabe reseñar que en 1995 Nimoy fue creador del cómic, concepto y personajes de *Primortals*, publicado por la editorial Tekno Comix (después conocida como Big Entertainment), que trataba sobre el primer contacto con extraterrestres, cuya historia surgió, mientras visitaba el proyecto SETI, a partir de una charla con Isaac Asimov, que también fue incluido como creador de conceptos adicionales.

En los últimos tiempos, afectado de una artritis reumática avanzada, se dedicó de pleno a la fotografía en blanco y negro, aunque nos ha sido arrebatado por una obstrucción pulmonar crónica, conocida comúnmente como EPOC. Su última aparición fue en *Star Trek: En la oscuridad*, a modo casi testimonial. Para entonces, hacía ya mucho que se había convertido en un mito... *SFW*



MONSTERLAND

E · L · M · U · N · D · O D · E · L K · A · I · J · U E · I · G · A

POR OCTAVIO LÓPEZ

MOTHRA

MOSURA | 1961 | 101' | ISHIRÔ HONDA | TOHO COMPANY/COLUMBIA PICTURES

En la sección "Monsterland" se han logrado reunir las películas sobre las especies animales prehistóricas de gigantesco tamaño. Godzilla, Rodan, Anguirus, Mothra, Gamera y muchos otros viven aquí confinados dentro de unos muros cinéfilos fáciles de admirar.

EL LEPIDÓPTERO MÁS DESLUMBRANTE

La década de los sesenta acababa de empezar. El kaiju eiga se había asentado en los horizontes cinematográficos con solidez, con la productora Toho como máxima representante de este movimiento. Filmes de este tipo como *Rodan, los Hijos del Volcán* (*Sora no Daikaijū Radon*, 1956), lo demostraba. Su director Ishiro Honda, responsable también del primer Godzilla, junto con Eiji Tsuburaya, catalizador material de las visiones de Honda, seguían añadiendo obras imprescindibles a la ciencia ficción, con *The Mysterians* (*Chikyū Bōeigun*, 1957) y *Battle in Outer Space* (*Uchū Daisensō*, 1959). Toho quería más monstruos. Así que una nueva película con un gigante inédito se estrenó en 1961. En esta ocasión, el argumento explica cómo tras rescatar a los supervivientes de un naufragio en la remota Isla Infante, éstos no muestran signos de haber sido expuestos a la radiación. Este hecho es especialmente insólito, pues la zona ha sido fruto de pruebas nucleares por parte del gobierno de Rolisika (un país ficticio en la película). Los supervivientes manifiestan que quizás su inmunidad a lo nuclear se deba a los brebajes que los nativos les han suministrado. Atónito ante esta revelación el gobierno rolisikano, junto a Japón, promueve una expedición al lugar para indagar sobre los recién conocidos habitantes de la zona y su resistencia. La campaña investigadora está formada por el Dr. Harada, experto en radiación; Shinichi Chujo, antropólogo y experto conocedor de lenguas antiguas; Fukuda, un más que tenaz periodista; y Clark Nelson, un empresario con la avaricia corriendo libremente por sus venas. En mitad de la travesía por la jungla, los investigadores descubren a dos diminutas hadas que habitan allí, junto a los isleños, que les piden que dejen de realizar pruebas atómicas en el lugar donde viven. La expedición regresa a la civilización, para dar cuenta de lo descubierto a los medios de comunicación. Pero Nelson tiene otros planes. Sabedor del potente reclamo publicitario que confieren esas dos pequeñas mujeres, y de los beneficios económicos que obtendrá, regresa en secreto a Isla Infante y

las secuestra. A continuación, orquesta un gran espectáculo donde exhibe a las diminutas féminas en un número musical. Fukuda, su fotógrafa Hanamura y Chujo conseguirán descubrir que si las pequeñas sacerdotisas no son liberadas de su cautiverio mediático, Mothra, la deidad de la isla, irá en su búsqueda arrasando involuntariamente todo lo que encuentre a su paso.

Como se mencionaba, la era dorada del kaiju eiga había comenzado. Tomoyuki Tanaka, productor de la Toho y responsable de la rama monstruosa de la empresa, encargó a tres literatos de excelso renombre la elaboración de una historia con una nueva bestia. Así, en una colaboración muy promocionada en su momento, Takehiko Fukunaga, Shinichiro Nakamura, y Yoshie Hotta, escribieron *"The Luminous Fairies and Mothra"*, redactando cada uno de ellos un tercio de la narración. A continuación, el guionista Shinichi Sekizawa, ya un habitual de Toho y quien escribiría posteriormente la mayor parte de las películas de Godzilla en los siguientes años, hizo acopio de esa trama y la configuró de nuevo en un libreto de cine. De esta forma, le impregnó ese aroma mágico a la historia, y alteró varios elementos de la misma. Por ejemplo, redujo el número de diminutas hadas de cuatro a dos, y sustituyó el emplazamiento del lugar donde Mothra teje su capullo, del parlamento japonés a la Torre de Tokio. Pero especialmente, pulimentó esa estupenda dinámica entre el trio protagonista, elemento éste y otros que después sabría volver a conjugar, como en la secuela/reinterpretación de *Godzilla Contra Los Monstruos* (*Mosura tai Gojira*, 1964).

Por su parte, la propia Mothra sufrió una transformación en su concepción a lo largo del proyecto. En primera instancia, la criatura estaba configurada con un aspecto más amenazador y extremando sus rasgos de insecto, para según avanzaba la producción fue adquiriendo la forma por la que actualmente es conocida. Se debe mencionar al respecto, que si bien en los países occidentales la figura simbólica de la polilla ha perdido su trascendencia, no fue así en el país nipón, donde seguía conservando su significado

ancestral relacionado con la metamorfosis, la fuerza, la maternidad y la reencarnación. Todos estos motivos encajaron a la perfección en la figura de la bestia protectora de Isla Infante, convirtiendo a Mothra en la primera y divina heroína del kaiju eiga, y la bestia que mejor representa esa vertiente mitológica del concepto del monstruo japonés, imparable, devastador y legendario. Por supuesto, la gloria de convertir a tan adorado personaje en mítico recayó en Eiji Tsuburaya. El maestro de los efectos especiales, una vez más, dio muestra de su talento y aquí construyó algunas de las maquetas más deslumbrantes de toda su carrera. En concreto, la secuencia del anidamiento de Mothra en la Torre de Tokio, totalmente fiel al escenario real y a una escala 1/100, es de las más gigantescas de su filmografía. En cuanto a Mothra, el traje de la versión oruga medía más de doce metros, y se necesitaban siete operarios para moverla, liderados por Haruo Nakajima.

A nivel humano, la película cuenta además con uno de los actores menos asociados al kaiju eiga, Frankie Sakai, músico, comediante y habitual de la Toho pero generalmente en películas menos monstruosas. Aquí, interpreta al pertinaz periodista Fukuda, mientras que Hiroshi Koizumi actuaba como Chujo. El papel de la fotógrafa Michi Hanamura recayó en la joven Kyōko Kagawa, habitual del cine de Akira Kurosawa. En lo referente al villano de la función, Clark Nelson, de dientes separados y mirada aviesa que delata su interés económico a punto de desbocarse, el personaje portó las facciones de Jerry Ito. El actor, de nacionalidad japonesa-americana, se versó en la interpretación en Broadway, pero abandonó Nueva York cuando el director Sidney Lumet le ofreció trabajo en Hollywood. Pocos días a su llegada a la ciudad californiana, recibió una solicitud de su padre de viajar a Japón, y fue allí donde, gracias a su inglés nativo, comenzó a ser contratado por las productoras de cine niponas para papeles bilingües. Fue de esa forma como llegó a la presente película, y gracias a su participación en la misma, entabló una fuerte amistad con su compañero de reparto, Koizumi, con el que llegó a compartir futuras actuaciones. En años posteriores, Ito compa-



ginó su carrera como actor con la de modelo, y cantante, hasta inicios de la década de los ochenta. Convertido a finales de su vida en una figura emblemática del kaiju eiga gracias a su intervención en esta película, participó en diversas convenciones dedicadas al género, y en ocasiones, junto a Koizumi. Falleció en 2007. La otra intervención estelar por la que la película que nos ocupa es relevante, es sin duda por significar la presentación dentro del panorama fantástico de las dos gemelas, cuyo nombre artístico era “The Peanuts”. Cabe decir que su participación surgió a mitad del proyecto. La Toho llevaba tiempo teorizando en qué forma incluir a este dúo de cantantes, formado por Emi y Yumi Ito, muy conocidas en el Japón de entonces. Así que cuando se fue perfilando el guión, y apareció el argumento de la telepatía, la productora las introdujo en la trama. Su repercusión fue inmediata, y con su candor y sus números musicales configuraron los que probablemente sean los personajes no monstruosos más famosos de la historia del kaiju eiga.

Precisamente, el músico encargado de orquestar la banda sonora del filme, Yūji Koseki, había escrito varias canciones para la carrera de “The Peanuts” antes de su participación en la película, además de ser un reputado compositor tanto de marchas militares e himnos durante la Segunda Guerra Mundial como de música clásica. Al ser una pieza fundamental del éxito del dúo genético y artístico, resultó clave en la elaboración de las míticas y exóticas baladas que cantan las sacerdotisas en honor de su deidad, y su “Mothra’s Song” es un tema indisoluble del género que ha conocido múltiples versiones. La banda sonora, en su conjunto, tiene sonoridades más próximas a los cánones del cine clásico y menos cercanas a las solemnidades asociadas normalmente a este tipo de películas donde Akira Ifukube era su máxima expresión.

La dirección, como de tantos otros clásicos de la ciencia ficción japonesa, fue de Ishiro Honda. Y aunque el propio Honda admite entre risas en la entrevista recogida en el libro de Carlos y Daniel Aguilar, *Cine Fantástico y de Terror Japonés*, que “como kaiju, Mosura no me gusta mucho, porque

no me gustan los insectos”, este orfebre cinematográfico imprimió sus perennes obsesiones artísticas a la película. Encontramos tanto la precaución hacia lo nuclear, más liviana que en *Japón Bajo El Terror del Monstruo* (*Gojira*, 1954) pero siempre presente (y donde se ofrece una crítica velada a las dos potencias atómicas del momento a través del estado ficticio de Rolisika, surgido de la unión de las dos palabras japonesas que nombran a Rusia y América), como sus coloridos pasajes en Isla Infante, donde los colores amarillo y rojo resaltan sobre el triste marrón de los trajes anti-radiación, resumen de sus cromatismos habituales. De igual forma, en estas secuencias donde el hombre se adentra en recónditas junglas, donde terminará encontrando algo que desafía a la realidad, invoca a *King Kong* (*idem*, 1933), de igual forma que lo hará posteriormente al formular una variación mágica de aquella, en lo referente a despojar de su hábitat a seres maravillosos para exhibirlos a ojos acostumbrados a lo verosímil, prostituyendo lo telepático, y que sufrirán un parecido castigo destructor. Pero también casi se puede adivinar en esas expediciones a la isla y sus amenazas vegetales las esporas aún por florecer de *Matango* (*idem*, 1963), la pesadilla selvática definitiva de Honda. Además del misticismo que imbuye a toda la película, la narración obsequia con momentos tan sugerentes como los minutos finales de Nelson, donde Honda expone a la audiencia simultáneamente a través de unos salvajes frames, que el villano está dispuesto a sacrificar a toda la población rolisikana, pero también recuerda que Nelson fue el responsable del genocidio llevado a cabo en Isla Infante para expoliar de allí a las diminutas sacerdotisas, imprimiéndole finalmente un ajusticiamiento más catártico.

Como curiosidad, el final de Nelson que aparece en el *film* no es el primeramente ideado. En origen, Nelson y sus hombres iban a ser acorralados en un desfiladero por Mothra, obligando a los villanos a precipitarse al vacío. La secuencia se rodó al principio de la producción, de hecho. Sin embargo, la productora Columbia Pictures, con intención de exportar la película a Estados Unidos, invirtió económicamente en ella. Al hacerlo,

se convirtieron en supervisores de la misma, y por tanto, opinaban que ese final no era lo suficientemente impactante, y a tal efecto debía rodarse uno nuevo. Esto posibilitó que se filmase todo el tramo final en New Kirk City, así como la despedida de Mothra en el aeropuerto. Con ello, la película adquirió todavía más espectacularidad, y a la vez, se conformó como una visión de lo que podría ser un ataque por parte de un kaiju a una urbe occidental con tintes “a lo San Francisco”, décadas antes de que films como *El Origen del Planeta de Los Simios* (*Rise of the Planet of the Apes*, 2011), *Pacific Rim* (*idem*, 2013) o *Godzilla* (*idem*, 2014) pluriemplearan la ciudad como escenario de su metraje y sus batallas. En definitiva, aunque la presente no llega a los niveles de otras kaiju eiga del maestro, como *Rodan*, *Los Hijos del Volcan*, posee un encantador ritmo pausado y es una sólida y espectacular muestra del género.

Mothra se estrenó en Japón el 30 de Julio de 1961, convirtiéndose en un éxito con nueve millones de entradas vendidas, y el 10 de Mayo del año siguiente en Estados Unidos, con una campaña publicitaria de Columbia comparable a la envergadura del lepidóptero. Aunque esta versión para el mercado americano se encontraba recortada en diez minutos frente a su metraje original (entre cuyas eliminaciones más destacables figura la casi desaparición de las menciones religiosas en la parte final en la iglesia), esto no impidió que la película se convirtiese en un clásico de la ciencia ficción. Como pudimos constatar el artículo de Monsterland del número de 77 de Scifiworld, Mothra y las pequeñas hadas iniciaron una productiva estela cinematográfica, reanudando sus aventuras en *Godzilla Contra Los Monstruos*, con los ingredientes que aquí se han señalado aún más perfeccionados.

Y el mes que viene: ¡Un monstruo congelante surgido de un aparente ópalo de Nueva Guinea! ¡Gamera regresa a la Tierra tras su forzada expulsión! ¡Regresa en el siguiente número de Scifiworld a Monsterland para asistir a la segunda y más ambiciosa entrega del quelonio de la Daiei con *Gamera: Los Monstruos del Fin del Mundo!* **SW**



ANGER OF THE DEAD

SIGLO XXI: LOS ZOMBIES “VIVEN” UN NUEVO RENACER

por Lorenzo Ricciardi | Traducción: Álvaro Pita

Los muertos vivos de Romero representan el pasado: incluso aunque su hijo Cameron esté trabajando en el que, posiblemente, se convierta en el último episodio de la saga del padre (una precuela de *La noche de los muertos vivos*), hoy en día *The Walking Dead* supone el mejor ejemplo en el que inspirarse. *Anger of the Dead* es un *film* de zombies con todos los rasgos de las películas clásicas de este viejo género localizado en un mundo apocalíptico, que trata de vender algo más original con algunos conceptos, localizaciones y estilo de la popular serie.

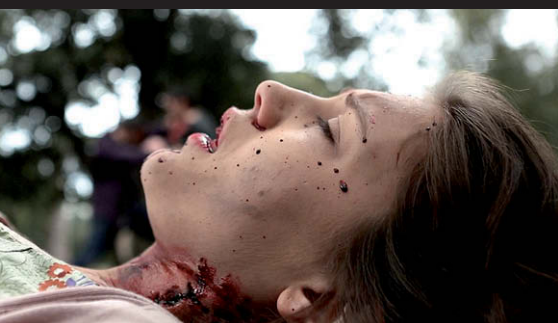
En los últimos años, el director alemán Uwe Boll, controvertido cineasta cuyos trabajos incluyen algunas adaptaciones de videojuegos y que ha recibido duras críticas por no guardar relación con el material de partida, mal casting, tramas con agujeros y mal ritmo, ha trabajado especialmente duro produciendo películas de otros directores. Algunos fans lo consideran el peor director vivo, pero su inteligencia y gran voluntad no puede ponerse en duda. Además, él es capaz de identificar cineastas talentosos de todo el mundo. Ha trabajado a menudo en Italia, con Marco Ristori y Luca Boni (produciendo y distribuyendo *Eaters*, *Zombie Massacre*, *Morning Star* y el próximo *Zombie*

Massacre 2). En el 2014 decidió producir (junto a Ristori y Boni) otra película italiana de zombies, *Anger of the Dead*, basada en un corto dirigido por Francesco Picone, que recibió bastantes buenas críticas y ganó algunos premios en el circuito de festivales: “Siempre pensé en *Anger of the Dead* como un largo. Incluso al

principio no quería hacer un corto, sino un tráiler que demostrase el potencial del proyecto. Al final decidí llevar a cabo un corto, para hacer algo terminado y una mayor visibilidad en el circuito de festivales. Se puede ver en youtube y ha tenido muchas respuestas positivas a pesar de su presupuesto cero”, comentaba Francesco Picone.



El director alemán Uwe Boll es capaz de identificar cineastas talentosos de todo el mundo



“Anger of the Dead” representa una película que apuesta firmemente por los personajes

metáfora sobre la falta de comunicación en una pareja, sin embargo, el largometraje siempre se basa en las relaciones humanas, pero en particular en la dificultad de olvidar el pasado y evolucionar. Casi todos los personajes en la película están atrapados en el pasado de una forma u otra, e intentan volver a la realidad sin éxito. Siempre tenemos un villano exagerado, pero la evolución y los personajes estaban completamente revolucionados. Entonces, en el medio siempre hay zombis, peleas, profanidad y armas, y sigue siendo una película entretenida”.

La historia y la fotografía crean la típica atmósfera de funeral de algunas producciones modernas y, considerando la contaminación del género de acción, *Anger of the Dead* recuerda



dos películas de zombies de Boni y Ristori, *Eaters* and *Zombie Massacre*: en un mundo asaltado por un virus rabioso que vuelve a la gente canibales hambrientos, Alice, una sobreviviente embarazada, junto con otros dos hombres, lucha por llegar a una isla la cual no ha sido afectada por la plaga. Mientras, un peligroso hombre sigue el rastro de una chica misteriosa, y Alice pronto descubre que los zombis no suponen la única amenaza... tal como suele ocurrir en las películas de zombis, especialmente en los últimos años, la originalidad no supone una opción, pero aquí existe una clara influencia de la serie *The Walking Dead*, particularmente por el aspecto de los zombis, el desarrollo de la historia, el estilo de la dirección y las localizaciones (la autopista, el bosque, la casa abandonada, el hospital), ya vistas en la serie creada por Robert Kirkman. Pero todo se encuentra bien logrado y contextualizado: “*Anger of the Dead* representa una película que apuesta firmemente por los personajes, y la comparación con la conocida serie *The Walking Dead* no me sorprende. Ambas se centran en el aspecto humano de la historia. Obviamente con la distancia necesaria pues nuestra película es un producto independiente con un presupuesto muy pequeño. En cuanto al estilo de filmar, a menudo conseguido con la cámara al hombro, prefería un montaje “sucio” y dinámico. Me encanta la edición, pienso que supojne un paso fundamental e importante al hacer una película. Supone algo muy íntimo y creativo. Hacer una película original no resulta tan fácil, pero hacer una peli de zombis original es mucho más difícil, porque se ha dicho todo en este género. Intenté el camino del drama en vez del gore, pero esto no significa que el film no presente escenas fuertes”.

Mientras hay más de unos pocos puntos muertos en el primer largo de Picone, su habilidad para conducir una historia decente es lo que atraviesa la película y la destaca con respecto a la típica producción de Uwe Boll. A pesar del bajo presupuesto y el reducido calendario de rodaje, hizo un buen trabajo tomando

“Hacer esta película fue una experiencia positiva y asombrosa, pero también ardua. El corto que dirigí en el pasado estaba autoproducido y tomé muchos roles en el equipo, no sólo fui el director. Esta vez pude tener finalmente un equipo real y centrarme en dirigir. Escribir el guion, dirigir y editar supone un trabajo enorme, que roba un montón de energía. Puede parecer obvio, pero hacer una película no es como hacer un corto y multiplicarlo por ocho. La verdad es que no sabemos lo que significa hacer una película hasta que nos encontramos en la situación para hacerla”.

Este cortometraje mostraba un impacto visual remarcable, muy cinematográfico, así como un relato excesivo, que suponen elementos importantes que indudablemente ayudaron a llamar la atención de Uwe Boll: “Edité un tráiler personalmente y se lo mandé al director y productor Uwe Boll. Él estaba muy impresionado por el tráiler y aceptó mi propuesta de producir un posible largometraje. Me puso en contacto con la compañía de producción italiana Extreme Video, creada por los directores Marco Ristori y Luca Boni, una compañía con la que Boll había estado colaborando desde hacía años (*Eaters*, *Zombie Massacre*, *Morning Star*). Conocía a Marco y Luca por sus películas pero no en persona, incluso aunque vivimos a unos de veinte minutos de distancia en coche. Junto con la compañía de Boll, Event Film, coprodujeron la película”, explica el director. “Al final, quedó muy poco del cortometraje. Aquello suponía una clara



un subgénero que ha sido despedazado y revivido de forma valiente para un rato. “La película se rodó en sólo dieciocho días, así que resulta fácil imaginar todas las dificultades que nos encontramos. Con un presupuesto más grande habría mejorado la escena de la agresión de Stephen, habría mostrado más del campo de prisioneros del que viene el personaje del fugitivo, habría profundizando en las diferentes jerarquías en el campo, y habría filmado el ataque de los zombies a la casa, antes de que Alice fuera mordida (en la película la escena sólo es recordada por los personajes). Y, por último pero no menos importante, habría hecho un poco más espectacular la escena final de los zombies entrando en el hospital”, decía Francesco Picone. “La mayor dificultad en el set fue filmar a los chicos y la escena de los zombies atacando a Stephen en el coche. Resultó una escena para la que deberíamos haber dispuesto de más tiempo, pero aquel día tuvimos un calendario realmente comprimido y la localización escogida no nos ayudó. La escena más difícil que tuve que rodar fue aquella en la que los personajes cuelgan en un árbol. Luca Boni se hizo cargo de los efectos visuales en posproducción, así que su presencia en el set durante esa escena resultó esencial. Estoy muy orgulloso del resultado”.

Lo primero de lo que te darás cuenta mientras ves **Anger of the Dead** es de la profesionalidad y del alto nivel técnico. Una película de bajo presupuesto terminada de una forma excelente, que casi te hace olvidar que estás viendo un trabajo independiente. Esta muy bien logrado el maquillaje de los zombies de Carlo Diamantini (también involucrado en el cortometraje), que se confirma como uno de los mejores artistas de maquillaje de la escena independiente italiana (y no sólo esta escena), pero también debemos destacar la fotografía de Mirco Sgarzi, asimismo un veterano en esta clase de cintas: “Carlo Diamantini no necesita ninguna presentación. Es un gran profesional y estuve muy feliz de trabajar con él, con el resul-

Una película de bajo presupuesto que casi te hace olvidar que estás viendo un trabajo independiente

tado y sus criaturas. No se podría haber hecho mejor con el presupuesto. También Mirco Sgarzi hizo un trabajo fenomenal. Muchas escenas de interiores son realmente remarcables. La escena final en el conducto, las que discurren en torno al encarcelamiento del fugitivo y la del niño ciego usado de comida para los zombies, son mis favoritas en cuanto a fotografía”, comenta el director. “También fui muy afortunado con el casting, muy efectivo y convincente, no es tan habitual encontrar una película independiente italiana con actores tan eficientes. Todo el casting es muy bueno, pero no resultó tan fácil encontrar las caras adecuadas. Algunos actores fueron escogidos por mí personalmente, a través de castings. Otros habían trabajado con Ex-

treme Video en sus películas previas. En todo caso, disfruté realmente de su trabajo. Creo que el casting al completo dio lo mejor de sí, con unas actuaciones estupendas”.

La de **Anger of the Dead** no es muy diferente de otras tramas recientes de las películas de zombies, pero contiene aspectos técnicos remarcables. El director fue capaz de crear un mundo postapocalíptico mediante una efectiva posproducción y una gran fotografía, que le concede una atmósfera dramática que capta la atención del espectador. El problema con este tipo de producción siempre es el mismo: presupuesto demasiado pequeño y tan pocos medios. Debería haber más artistas profesionales como Uwe Boll, productores que creen en las ideas de otros cineastas y les ayudan a sacar adelante sus proyectos. Obviamente no todos estos productos son poderosos y a considerar, pero a veces se necesita coraje. En este caso Boll vio más allá: **Anger of the Dead** definitivamente merece el visionado. **SFW**





BEBÉS CHUNGOS

CÁNTALES UNA NANA... SI TE ATREVES

por Ignacio López Vacas

Para una gran parte de la humanidad la noticia de un nacimiento es un motivo de alegría y de celebración, mientras que en otros casos esta llamada "bendición" es más un motivo de ir echando mano a las llaves del coche para ir a buscar tabaco al continente más cercano. Yo no soy padre por lo que no puedo hablar de primera mano en este aspecto, pero es bien sabido por casi todos lo estresantes que pueden llegar a ser los

bebés durante las primeras semanas y hasta que han cumplido aproximadamente los treinta años. Puede que sí, sean una monada, pero la cantidad de vómito, lágrimas, heces y otros fluidos corporales internos que dejan a su paso harían desquiciarse al más aventajado de los maestros budistas que se precien. No obstante, estos recién nacidos no dejan de ser unos angelitos en comparación con la selección de bebés de destrucción masiva que os propongo a continuación y que paulatinamente hemos podido ver en nuestras pantallas gracias a el maravilloso (cuando no hay un infante en la sala) mundo del cine.

LA SEMILLA DEL DIABLO

(Rosemary's Baby)
(1968) Roman Polanski

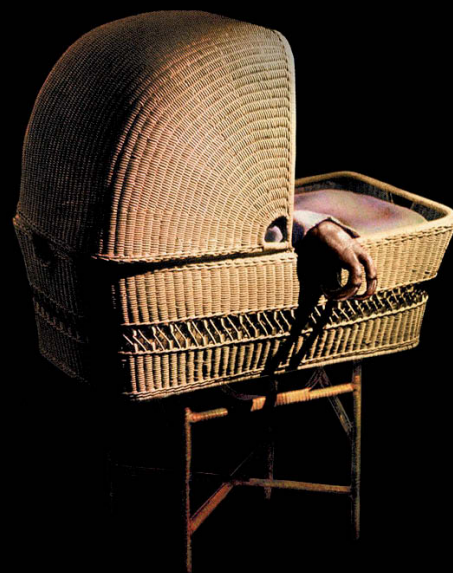
Clásico obligado de revelador título en castellano (gracias traductores). La mejor y más conocida película sobre embriones satánicos que ha sido en numerosas ocasiones copiada/plagiada hasta la saciedad como veremos en títulos que aún están por llegar en estas páginas. Narra la historia de una joven pareja (Mia Farrow y John Cassavetes) que después de trasladarse a un céntrico apartamento de Manhattan, y de conocer a sus extraños vecinos, quienes guardan aviesas intenciones, son acechados por una presencia que pone en riesgo su propia vida y la del bebé que esperan. Desde el principio Polanski propone una montaña rusa donde nada es lo que parece y absolutamente todo puede suceder, con un guión que juega al ratón y al gato con el espectador y con un final que pese al spoileante título en castellano, aún te deja clavado al asiento con el simple

plano de unos ojos y el grito casi agonizante de Mia Farrow. Para verla una vez al año mínimo.

¡ESTOY VIVO!

(It's Alive)
(1974) Larry Cohen

Vayamos ahora con otro clásico, este más tirando hacia los terrenos de la serie B más disfrutable y orquestado por la eminencia Larry Cohen. Una cinta muy original e infinitamente





¡Estoy Vivo! (1974)



¿Quién Puede Matar a un Niño? (1974)



Poseído al Nacer (1975)

divertida que si bien ha quedado algo lastrada durante el paso del tiempo debido a su mediocre faceta técnica, bien merece un puesto entre el cine de culto setentero. El argumento es simple: un bebé deforme con instintos homicidas escapa del hospital al poco de nacer para sembrar una oleada de caos y destrucción a su paso. Entre tanto, los padres del pequeño asesino se convierten en punto de mira de la atención pública y la prensa amarillista. A destacar al eterno secundario de lujo John Ryan y una banda sonora excelente, en especial durante las secuencias de tensión. Visionado obligatorio. Es además deudora de dos secuelas y un *remake* relativamente reciente. La segunda parte llegaría en el año 1978 y responde al título genial de *Sigue Vivo*. De nuevo con Larry Cohen tras las cámaras, esta continuación vuelve a ser divertida aunque poco tiene que ver con la célebre primera parte. Y qué decir ya de la tercera, *La Isla de los Vivos*, en la que un nutrido grupo de bebés mutantes asesinos son enviados a una isla desierta para que posteriormente, su responsable legal viaje a la isla con el fin de liberarlos y forrarse a su costa en la televisión, un *film* solo para completistas de la saga. De especial mención es la presencia de Karen Black en la cinta. Para finalizar, el *remake* que data del año 2008, es sin duda la peor de las cuatro realizadas. Lenta y aburrida, algo que es inconcebible cuando nos enfrentamos a una revisión de un *film* como *¡Estoy Vivo!* Es en definitiva, una saga *underground* que va de más a menos y de la cual es recomendable ver al menos la trilogía original.

¿QUIÉN PUEDE MATAR A UN NIÑO? (1974) Narciso Ibañez Serrador

Continuemos revisando clásicos, y esta vez con uno patrio del que se puede estar bien orgulloso. Muchos pensarán que estoy haciendo trampas, ya que el *film* lo que plantea no son roñosos, sino niños ya bastante más crecidos con intenciones sádicas. Pero eso es hasta cierta secuencia en la que hace acto de aparición un *en-*

fant terrible, una sola secuencia que además puede ser la más *shockeante* del estupendo *film* de "Chicho". El resto es historia que ya todos deberíais conocer. Su *remake*, visto hace unos años, *Juego de Niños* dirigido por un tal Makinov, (individuo que oculta su rostro tras una bolsa de papel), copia esta escena con un mayor nivel de truculencia pero con la mitad de ingenio.

NO PROFANAR EL SUEÑO DE LOS MUERTOS

(*Let Sleeping Corpses Lie*)
(1974) Jorge Grau

Mismo año, otro clásico hispano del cine de género. El director Jorge Grau filmó una de las mejores películas sobre muertos vivientes que se recuerdan, pero no vamos a hablar de nuestros adorables podridos sino de cierto momento del *film* en el que la máquina que les reanima ejerce su influjo sobre la sala de maternidad de un hospital cercano, haciendo que



Cromosoma 3 (1979)

los pequeños muestren una agresividad que poco tiene que envidiar a la de un zombi de Romero, y apunto están de agredir a una de las enfermeras. Sin duda un clasicazo que nadie debería dejar escapar.

POSEÍDO AL NACER

(*The Devil Within Her*)
(1975) Peter Sasdy

El británico Peter Sasdy, director responsable de varios films de la mítica Hammer como por ejemplo *El Poder de la Sangre de Drácula*, *Las Manos del Destripador* o *La Condesa Drácula* filmó en 1975 esta desconocida propuesta con la diosa Caroline Munro y el gran Donald Pleasence de por medio. Podría considerarse un cruce entre *La Semilla del Diablo* y el exitazo reciente de la época *El Exorcista*. Víctima de una maldición una mujer da a luz a un bebé de dimensiones desproporcionadas, que ataca al que se cruce en su camino y aúlla cual hombre-lobo. Un sacerdote (Pleasence) intentará poner fin a la situación haciendo uso de un exorcismo. Un *film* oscuro, moderado y con una estética setentera súper-marcada que paso desapercibido en su día, tal vez por unas fallas de guion demasiado evidentes. Perfecta para cazadores de rarezas.

CROMOSOMA 3

(*The Brood*)
(1979) David Cronenberg

En casi todos los films del primer David Cronenberg vemos como a lo largo de ellos desarrolla una especie de obsesión casi enfermiza por las deformaciones físicas de algunos de los personajes, una corriente que en su día se denominó "Nueva Carne". En la cinta que nos ocupa la personificación de esta obsesión se encuentra en un personaje femenino, quien da a luz a una especie de mutantes que muestran la rabia y odio de su progenitora, de ahí su título original. Una película de la época dorada del director canadiense quien sacaba de un presupuesto escaso una auténtica obra de culto para la eternidad.



Amanecer de los Muertos (2004)

BABY BLOOD (1990) Alain Robak

Película francesa que ofrece un gran entretenimiento y que para servidor supuso una grata sorpresa. Una pre-mamá es portadora en su útero de una criatura monstruosa a la que alimenta con sangre humana. La cantidad de hemoglobina por minuto y desnudos de su protagonista es la óptima para que junto con el look casposo que emite la cinta, todo quede en sintonía y se deje ver a las mil maravillas. Un exotismo aceptable y más disfrutable de lo que puede parecer a simple vista en un principio. Très bien.

TU MADRE SE HA COMIDO A MI PERRO (Braindead) (1992) Peter Jackson

Nos encontramos ahora con un caso idéntico al de *¿Quién Puede Matar a un Niño? o No Profanar el Sueño de los Muertos*, ya que la película en sí no se centra en ningún bebe chungo



Tu Madre se ha Comido a mi Perro (1992)

pero, ¿quién no recuerda al neonato zombi que aparece en el *film*? Por no hablar de la secuencia que protagoniza en el parque o de su propio final. Ya saben, oro puro.

BASKET CASE 3: LA PROLE (Basket Case 3: The Progeny) (1992) Frank Henenlotter

La delirante tercera parte que cerraba la trilogía de Belial y sus andanzas incluye entre sus deformes personajes una camada de bebés-engendro que también se dedican a hacer bien de las suyas. Una desenfrenada película que se desmarcaba de las dos anteriores entregas para adentrarse en el terreno de la comedia bizarra más grotesca y donde el mayor atractivo es el deleite que producen las imaginativas deformaciones de los miembros de "la prole". Locurón total.

EL DÍA DE LA BESTIA (1995) Álex de la Iglesia

Puede que parezca muy rebuscado pero todos los acontecimientos que se dan en la mejor película española de los noventa vienen forzados ni más ni menos que por el nacimiento de un bebé en el que se encarna todo el mal, curiosamente usando las emblemáticas Torres Kio de Madrid como portal de Belén demoníaco. Otro *film* que no necesita presentación y del que todos deberíaís haber dado buena cuenta de él ya en numerosas ocasiones. No se cansen de verlo.

AMANECER DE LOS MUERTOS (Dawn of the Dead) (2004) Zack Snyder

El estupendo *remake* de Zack Snyder del clásico romeriano tampoco se salvó de no aparecer en esta cuidada selección. Una revisión con Ving Rhames que salió bastante airosa del gran marrón al que se enfrentaba, y es que remakear el gran clásico *Zombie* no era nada fácil. De nuevo hace aparición un bebé asesino de lo más recomendable, un minizombi al que vemos in-



Baby Blood (1990)



The Eye 2 (2004)

cluso antes de salir del embrión de su progenitora (zombi también) dejándonos una vez más una de las mejores secuencias de la película. Que tendrán los bebés asesinos...

THE EYE 2 (Gin Gwai 2) (2004) The Pang Brothers

Adentrémonos ahora en el pantanoso mundo del terror asiático de la mano de unos de los autores que dieron inicio a este *boom* iniciado a principios de siglo. Los hermanos Pang nos trajeron una de las mejores muestras de este tipo de cine con *The Eye*, un *film* que tiene una facilidad extrema para poner los pelos como escarpas al personal. Dos años después aparcaba su secuela en las carteleras de medio mundo para intentar repetir la jugada contándonos la historia de una suicida, la cual mientras se está recuperando tras un nuevo intento de irse al otro barrio, descubre que está embarazada y que empieza a ver fantas-



Basket Case 3: La Prole (1992)



Los Hamilton (2006)



Born (2007)



Grace (2009)

mas por las calles, lo normal en estos casos vamos. Pese a que en un principio pueda parecer una película que sigue a pies juntillas el camino mostrado en la primera entrega, pronto se desmarca de ella gracias a un giro de guión inesperado que involucra al bebé no nato de forma trascendental en la trama. Si bien tiene secuencias bastantes logradas su conjunto es fallido, lastrado en su mayoría por un casting bastante limitado. Aún así, recomiendo el visionado.

LOS HAMILTON

(The Hamiltons)
(2006) The Butcher Brothers

Volvemos a *yankilandia*. Esta atípica película sobre una familia de, en principio, asesinos en serie, sorprendió a propios y a extraños añadiendo una vuelta de tuerca casi al final de la que poco se podría esperar, y donde un tierno y monstruoso infante en edad de lactancia hace aparición oportunamente para el devenir del desenlace. Dirigen los "Butcher Brothers", res-

pensables también de su secuela *The Thompsons*, la cual aprovecha el tirón de la primera con menor fortuna. Para fans de las películas con finales sorpresa.

BORN. EL EMBRIÓN DEL MAL

(Born)
(2007) Richard Friedman

Alargada producción que cuenta con el gran Kane Hodder entre sus filas. Una simpática serie B, carnaza de videoclub, que se antoja como un batiburrillo de muchas de las anteriormente citadas. Cuenta como de la noche a la mañana una joven virgen de 21 años (?) queda embarazada de un diabólico feto que la obliga a asesinar para satisfacer su sed de sangre. Se mueve en un terreno en el que no se toma en serio a sí misma, algo que le viene de lujo y que junto a la cantidad de gore y unos FX normalillos, hacen de ella un producto que se deja ver a gusto. Muy recomendada especialmente para fanáticos del terror de videoclub de principios de siglo.

GRACE

(2009) Paul Solet

Película que no termina de funcionar, no por lo disparatado de su propuesta, sino por el desarrollo que se lleva a cabo de la misma. Madeline lleva ocho meses de embarazo, pero un accidente mata al bebé dentro del útero de la madre. Los médicos aconsejan retirar el cadavérico feto pero Madeline en un brutal ataque de instinto maternal extremo se niega a ello. Finalmente a los nueve meses el hbebé milagrosamente revive a la hora del parto, pero guardando tras de sí un terrible secreto que traerá peores consecuencias. El *film* desprende un ambiente funesto y perturbador durante todo su metraje, e incluso en ocasiones llega a entretener mostrando situaciones curiosas, pero cuando más tensión se supone que debe desprender la cinta es cuando más defrauda y termina por llevarte hasta el final de manera tediosa y fallida. Abstenerse personal fácilmente depresivo.

12/12/12

(2012) Jared Cohn

Aberrante *film* made in *Asylum*. Nacida a raíz de la anterior y más respetable 11/11/11 de Darren Lynn Bousman, somos testigos de lo peor que te puede ocurrir cuando te atreves a consumir cine de esta productora; y es que ni siquiera hace gracia. Cuando nace Sebastián, un horrendo bebé, su madre comienza pronto a sospechar que su retoño es en realidad un satánico engendro que causa el mal a su alrededor. Lo dicho, solo apta para kamikazes y peña que no le tenga miedo a una muerte lenta y dolorosa. Lo peor es que degenró en una secuela llamada 13/13/13, la bomba.

PROMETHEUS

(2012) Ridley Scott

Si bien en un principio mi idea era incluir *Alien El Octavo Pasajero* entre estas líneas, ya que al fin y al cabo ¿qué es ese xenomorfo que anida en tu interior y nace entre una gran cantidad de sangre y vísceras si no una suerte de bebé





El Heredero del Diablo (2014)

demoníaco? Pero no, prefiero remitirme a la última e injustamente repudiada película de Sir Ridley Scott tocante a ese vasto universo: *Prometheus*. Concretamente la escena en la que la protagonista (Noomie Rapace) se hace una cesárea de urgencia para extirpar el monstruoso feto que crece a ritmo anormal dentro de ella. Dicho feto tendrá un papel crucial en el desenlace de la cinta, cuando en un momento dado da pie al nacimiento de nuestros “aliens” favoritos.

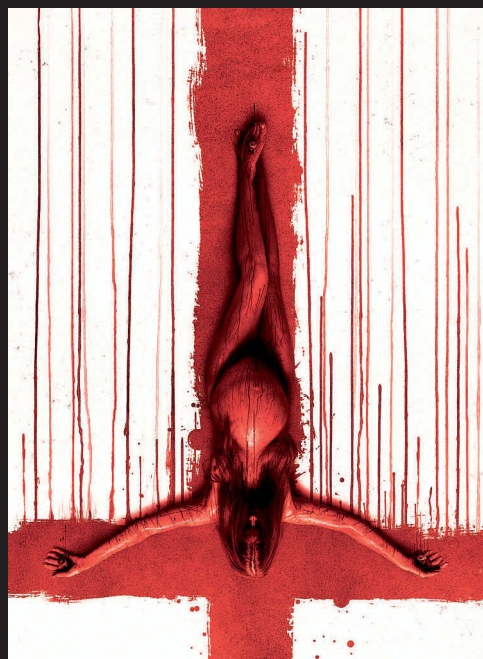
HELL BABY (2013) Robert Ben Garant y Thomas Lennon

Comedia satánica de gags poco o nada afortunada, donde su mayor interés reside en la presencia de Leslie Bibb como protagonista (quien parece haberse acomodado en el género de terror) y un bebé que es lo mejor de largo de la cinta. ¿El resto? Pues una película irregular, con *sketches* humorísticos reiterativos, y sin apenas ingenio para la novedad en el subgénero en el que se mueve. Sin embargo invita a visionarse en compañía de colegas para su correcto disfrute.

EL HEREDERO DEL DIABLO (Devil's Due) (2014) Matt Bettinelli-Olpin y Tyler Gillett

Los responsables de la ya casi de culto *VHS*, Matt Bettinelli-Olpin y Tyler Gillett dirigen a cuatro manos esta simbiosis nada original de terror religioso. El *film* bien podría considerarse un híbrido de dos fórmulas que en su día funcionaron, manteniendo más fervientemente la más reciente de las propuestas. *Paranormal Activity* y su archiconocido uso de la cámara casera o *found footage* para desarrollar la historia es una constante desde su estreno entre las producciones de terror en los últimos años. En ganchando el arco argumental de la ya reseñada *La Semilla del Diablo*, y fusionándolo con el estilo *mockumentary*, el resultado de la ecuación es *El Heredero del diablo*. También podemos encontrarle precedentes frescos al concepto del terror religioso de la última dé-

cada, véase *El Último Exorcismo*, *Red State* de Kevin Smith o la vista en la última edición del Festival Internacional Nocturna *The Sacrament* del viejo conocido Ti West. Bien, aquí no existe tanto fundamentalismo como en las anteriores citadas y nos encontramos con un aporte más de entretenimiento *mockumentary* que no decepcionará a los más fieles devoradores de terror. Para el gran público puede resultar tediosa, aburrida y repetitiva. Repetitiva lo es, y mucho, no es una maravilla de *film*, que quede claro, pero tampoco merece ser masacrada como han hecho los medios más aburguesados del panorama cinematográfico. En el apartado positivo, la película toma frescura gracias a las tomas de las cámaras ajenas a los protagonistas, ejemplos las de seguridad en el supermercado e incluso los planos tomados con cámara que portan personajes que no tienen que ver con la trama principal, siendo además probablemente esta, la mejor secuencia de la película. Insisto, una película de terror corriente y usual que en-



Hell Baby (2013)



Delivery: The Beast Within (2014)



12/12/12 (2012)

tre tiene lo que debe, la eterna pregunta es ¿Por qué no llegan a nuestras carteleras otros proyectos infinitamente superiores a este? Pero eso amigos, ya es otra historia...

DELIVERY: THE BEAST WITHIN (2014) Brian Netto

Pasada por el filtro de la grabación doméstica clandestina nuevamente, *Delivery* no es un *found footage* al uso, se trata sobre todo de una recreación televisiva, un *reality* del tipo que se pueden ver en el canal Divinity (!!), que sigue a las parejas durante el embarazo y como no, aquí, el embrión de la pobre mamá es poseído por un demonio bastante simpático llamado Alastor, al que aunque respeto, aún mantengo mis dudas de por qué y cuáles eran sus intenciones reales con tal acto (si es que las necesitaba, claro). Un *film* cámara en mano bastante simplista, que rehúsa ideas de cintas a las que les funcionó y en el que la sensación de *deja vú* es constante. Aún así consigue entretener e impactar a los más novatos con un final medio *shockeante*. Resumiendo, recomendable únicamente a los fanáticos totales del horror o a los buscadores incansables de *mockumentaries*.

Como habréis podido comprobar, en esta selección hay peores bebés que los de tu vecino, esos que te despiertan a las ~~once~~ cuatro de la mañana con sus gritos y llantos. Yo por si las moscas empezaría a tomar precauciones. **SFW**



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

AVENTURAS TURTLEMANÍACAS

por Rafael Ruiz-Dávila y Diego Matos Agudo

Según rezaría la obra de H.G. Wells *La Isla del Doctor Moreau* (1896): “Las leyes de la Naturaleza han sido rotas”. En dicha historia visitábamos una isla del Pacífico Sur que estaba plagada de aberraciones que convertían animales en intentos de humanos y, casi cien años más tarde, volvieron a romperse en las viñetas de un cómic de corte *post-underground* con el título de *Teenage Mutant Ninja Turtles*.

Corría el año 1984 y dos jóvenes amigos, aspirantes a autores de cómics llamados Kevin Eastman y Peter Laird, se habían unido para formar el germen de un estudio gráfico que les permitiese sacar a la luz sus obras. Con la ayuda de sus familiares y amigos, consiguieron realizar y editar un cómic cuyo título original rezaba *Kevin Eastman & Peter Laird's Teenage Mutant Ninja Turtles*. En él, se nos presentaba el origen de cuatro héroes que nada tenían que ver con lo visto hasta entonces: la pecera de un valiente chico caía a las alcantarillas produciendo que los cuatro quelonios que contenía, fueran rociados con el contenido de un tubo de brillantes productos químicos que convirtieron de manera acelerada a dichas mascotas en cuatro seres zoo-antropomorfos. Éstos eran encontrados por una rata gigante, que en origen había sido un humano, y ahora el extraño líquido que había hecho “evolucionar” a nuestros héroes, lo había fusionado con un roedor de las cloacas. El humano había sido un maestro de artes marciales, Splinter (o Maestro Astilla, en español), aficionado al arte del Renacimiento, por lo que adoptó a las criaturas, les enseñó artes marciales, les dio armas, unos disfraces que vagamente recordaban a nin-

jas, y los bautizó con los nombres de sus artistas favoritos: Leonardo (DaVinci), Raphael (Sanzio), Michelangelo (Buonarrotti) y Donatello (Di Niccoló). A éstos personajes y su particular universo diegético, se fueron añadiendo otros como la guapa reportera April O'Neil, el luchador callejero que usaba objetos deportivos Casey Jones, o Shredder, el villano principal de la serie, y némesis de Splinter cuando éste era humano.

Subversivo, antisistema, *underground*, de estilo sucio, tramas cargadas de violencia y humor, el cómic tuvo un éxito automático y absoluto, haciendo que muchas figuras del mundo del cómic quisieran participar en la realización de la cabe-

cera. Además, la influencia de los cómics del momento era bastante clara, sobre todo, el historietista Frank Miller y el personaje de Marvel Comics Daredevil, quienes están presentes en gran parte del planteamiento de la obra, desde los esbirros de Shredder, el “Clan del Pie” (los ninjas a los que se enfrenta Daredevil, “La Mano”), la portada del primer número de TMNT, inspirada en el Ronin, de Miller, o que Raphael vaya de rojo y con unos sais, como Elektra Natchios, la ninja griega, amor platónico de Daredevil y creada también por Miller. Aparecido en Mirage Studios, pasó por otras editoriales como Archie Comics, Image o, actualmente, IDW Publishing.

La popularidad de las “Tortugas Ninja”, como se las llamó principalmente en España, creció tanto que se dio nombre a este movimiento fan como “Turtlemanía”, y en solo tres años ya tenían una serie de televisión producida por la CBS, que duró en antena unos nueve años. Dicha serie cambió mucho de los conceptos del cómic, haciendo del producto algo para todos los públicos, pero funcionó tanto que la Turtlemanía creció en forma de videojuegos, juguetes, merchandising, y una infinidad de productos que hacían prever que dicha moda no tenía vistas a desaparecer pronto. A esta serie la siguieron otras relacionadas, como un anime (1996), una serie producida por Mirage y emitida por Fox (2003-2007) e incluso una serie con actores disfrazados al estilo Power Rangers (no en vano fue coproducida por Saban) llamada *Next Mutation* (1997-1998). Pero lo que nos hizo soñar a los fans con la idea de que las Tortugas Ninjas podían existir, fue la película de imagen real que se estrenó en 1990.





CRONOLOGÍA DE LOS CÓMICS

KEVIN EASTMAN & PETER LAIRD'S TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES Volumen 1; #1-62

Mirage Comics (1984-1993)

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: MICRO-SERIES

Mirage Comics (1985-1986)

- Raphael (abril 1985)
- Michaelangelo (diciembre 1985)
- Donatello (mayo 1986)
- Leonardo (diciembre 1986)
- Fujitoid (1985)

TALES OF THE TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES #1-7

Mirage Comics (1987-1989)

HISTORIAS CORTAS

Mirage Comics (1987-1992)

OTROS TÍTULOS MENORES (VOL. 1)

Mirage Comics (1986-1993)



CROSSOVERS (VOL. 1)

- Usagi Yojimbo (Dark Horse)

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES Volumen 2, #1-13

Mirage Comics (1993-1995)

OTROS TÍTULOS MENORES (VOL. 2)

Mirage Comics

- Teenage Mutant Ninja Turtles & Flaming Carrot #1-4 (1993-1994)
- Casey Jones: North by Downeast #1-2 (1994)
- Casey Jones & Raphael (1994)

CROSSOVERS (VOL. 2)

Mirage Comics / Image Comics

- TMNT / Flaming Carrot #1-4 (1993)
- The Savage Dragon / TMNT (1993)
- TMNT / The Savage Dragon #1 (1995)

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (Universo de la serie animada)

Archie Comics

- Serie regular #1-72 (1989-1995)
- Miniseries
- TMNT Adventures #1-3 (1988)



- April O'Neil #1-3 (1993)
- April O'Neil: The May East Saga #1-3 (1993)
- Donatello & Leatherhead #1-3 (1993)
- Merdude #1-3 (1993)
- The Year of the Turtle #1-3 (1996)
- The Mighty Mutanimals #1-3 y #1-9 (1991-1993)
- TMNT Adventures Special #1-11 (1992-1994)
- Teenage Mutant Ninja Turtles The Movie (1990)
- Teenage Mutant Ninja Turtles II The Secret of the Ooze (1991)
- TMNT Mutant Universe Sourcebook A-M (1992)
- TMNT Mutant Universe Sourcebook N-Z (1993)
- Teenage Mutant Ninja Turtles III The Turtles Are Back... In Time! (1993)
- TMNT Mutant Universe Sourcebook Update (1993)

CROSSOVERS (ARCHIE COMICS)

- Teenage Mutant Ninja Turtles Meet Archie (1991)
- Teenage Mutant Ninja Turtles Meet the Conservation Corps (1992)



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES NON-CANON

Volumen 3, #1-23

Image Comics (1996-1999)

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: BODYCOUNT #1-4

Image Comics (1996)

CROSSOVERS (VOL. 3)

Image Comics

- The Savage Dragon #2, #22, #41 Destroyer Duck #1
- Shattered Image
- Gen13 (vol. 2), #13B
- Mars Attack Image #1
- Big Bang Comics #10

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

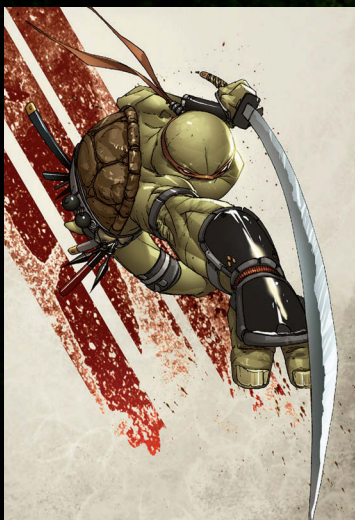
Volumen 4, #1-32

Mirage Comics (2002-2014)

TALES OF THE TMNT

Volumen 2, #1-71?

Mirage Comics (2004-2015?)





MINISERIES (VOL. 4)

Mirage Comics

- **Tales of Leonardo: Blind Sight #1-4** (2006)
- **Raphael: Bad Moon Rising #1-4** (2007)
- **Michelangelo: The Third Kind #1-4** (2008)
- **Donatello: The Brain Thief #1-4** (2009)

TIE-INS DE LAS PELÍCULAS

- **Teenage Mutant Ninja Turtles The Movie** (1990)
- **Teenage Mutant Ninja Turtles II The Secret of the Ooze** (1991)
- **Teenage Mutant Ninja Turtles III The Turtles Are Back... In Time!** (1993)
- **TMNT Movie Prequel #1 Raphael** (2007)
- **TMNT Movie Prequel #2 Michelangelo** (2007)
- **TMNT Movie Prequel #3 Donatello** (2007)
- **TMNT Movie Prequel #4 April** (2007)
- **TMNT Movie Prequel #5 Leonardo** (2007)
- **TMNT Movie Adaptation** (2007)



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (Basada en la serie animada de tv de 2003) #1-7

- **Dreamwave** (2003)

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (IDW PUBLISHING)

- **Serie regular #1-28** (2012-2013)
- **New Animated Series #1-20?** (2013-2015?)
- **Micro-series** (2012-2014)
- **Infestation 2** (2012)
- **The Secret History of the Foot Clan** (2013)
- **Turtles in Time #1-4** (2014)
- **Utrom Empire #1-3** (2014)
- **Crossovers: TMNT / Ghostbusters #1-4** (2014-2015)

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (Tiras periódicas) Creator's Syndicate (posteriormente en GoComics y Comics Revue, 1990-1997)

Nota: Existe una historia inédita de las Tortugas Ninja llamada "Coney Island Days"



GUÍA DE LAS SERIES DE TV

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (1987-1996); animación 2D

MUTANT TURTLES: CHOJIN DENSETSU HEN (OVA, 1995)



NINJA TURTLES: NEXT MUTATION (1997-1998); imagen real

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (2003-2009); animación

NICKELODEON'S TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (2012-?); animación 3D







LAS TORTUGAS NINJA: LA PELÍCULA

Algo se agitaba en las alcantarillas en 1990. Raphael con sus sais, Leonardo con sus katanas, Michaelangelo con sus nunchakus y Donatello con su bō estaban a punto de dar el salto. Cuando Kevin Eastman y Peter Laird imaginaron a estos simpáticos, valientes, entrañables y marchosos personajes no eran conscientes de que estaban construyendo los pilares de un fenómeno. La Turtlemanía había nacido. Las Tortugas Ninja salían de sus caparazones y se colaban en todas partes, desde el boom de la serie de animación (en la que se incluyeron ligeros cambios en las tramas y en los personajes que se mantendrían desde entonces), hasta las salas de cine.

Antes de que apareciese en 1987 la serie de animación realizada para la CBS por los estudios Murakami-Wolf-Swenson Film Productions, ya se había empezado a gestar la primera película de imagen real protagonizada por estos cuatro quelonios. Laird y Eastman fueron tentados por New World Pictures (antigua compañía propiedad de Roger Corman), pero los autores declinaron la propuesta porque la película iba a rodarse con hombres metidos en disfraces al estilo de Godzilla.

Finalmente, en 1990 llega a las pantallas esta película de Las Tortugas Ninja, producida por Golden Harvest Films (productora de pequeños filmes de artes marciales fundada por Raymond Chow, descubridor de Bruce Lee) y distribuida por New Line Cinema, en la que se decidió usar una combinación de actores reales junto a animatronics y marionetas de gran calidad, obra del estudio del maestro Jim Henson, el legendario Creature Shop. Henson falleció poco después, por lo que esta fue su última creación. Se hicieron primero moldes de fibra de vidrio de cada una de las criaturas, para darles características individuales, después se usaron trajes de látex de goma y las más avanzadas técnicas en expresiones faciales.

La película contó con un presupuesto de tan sólo 13,5 millones de dólares, recuperados con creces en el primer fin de semana

El director elegido fue el irlandés Steve Barron, conocido por su anterior comedia, Sueños eléctricos (1984), y que después realizaría cintas míticas y extrañas a partes iguales, como Los Caracanos (1993), con Dan Aykroyd; El Especialista (1994), con Sylvester Stallone, o Mientras Dormías (1995), con Sandra Bullock. De filmografía ecléctica, Barron tuvo que enfrentarse al reto de conjugar actores de carne y hueso con ingenios mecánicos. Y salió bien parado.

La mayor parte del rodaje, que comenzó en 1989, se realizó en Carolina del Sur, en los North Carolina Film Studios, situados en la ciudad de Wilmington, dejando tan sólo algunas escenas para filmar en Nueva York



(por captar emblemáticos lugares como el Empire State Building o Times Square).

La película contó con un presupuesto de tan sólo 13,5 millones de dólares, recuperados con creces en el primer fin de semana, en el que recaudó más de 25 millones, desbordando todas las expectativas. La recaudación global fue de más de 135 millones de dólares sólo en taquilla (200 millones en la recaudación total). Y se transformó en la cinta independiente más taquillera (la novena en el ranking general) hasta El Proyecto de la Bruja de Blair. El éxito de las Tortugas Ninja casi no había hecho más que comenzar y la película era ya un fenómeno de masas.

Todo comienza con un accidente y el vertido de una misteriosa sustancia mutagénica llamada Ooze en una alcantarilla. Allí, unas pequeñas tortugas y un roedor cambian. Se transforman en animales antropomórficos. Splinter, la rata, les enseña el ancestral arte del ninjutsu (que aprendió de su amo, el maestro ninja Hamato Yoshi) y les pone sus conocidos nombres: Raphael, Leonardo, Michaelangelo y Donatello.

La reportera April O'Neil, interpretada en esta ocasión por Judith Hoag, ni se imagina que su vida se verá inmersa en una extraña trama cuando entre en contacto con estas cuatro tortugas mutantes adolescentes. Ella investiga una serie de robos que están ocurriendo en Nueva York. Las víctimas no oyen ni ven a sus atracadores. Se trata de unos sigilosos ninjas, el Clan del Pie, que han alargado sus redes hasta Norteamérica, liderados por el malvado Oroku Saki (con las facciones del actor James Saito), archienemigo de Splinter. La batalla está servida. Por suerte para los protagonistas, no todos los personajes con los que se crucen serán enemigos. También consiguen un gran aliado en la figura del vigilante callejero Casey Jones (al que aporta fuerza Elias Koteas), uno de los favoritos de los fans. Aparecen, además, muchas subtramas provenientes del cómic, así





como escenarios de la talla de la guarida en las alcantarillas, la casa de April (sobre su tienda de antigüedades Second Time Around) o la granja de Casey, donde los personajes deben recuperar fuerzas antes de retornar a la ciudad. En todos estos casos, la fidelidad con el diseño gráfico de los cómics es muy alta. ¡Y en todos hay cajas de pizzas vacías! (algo que era de esperar, dado que es la comida favorita de los protagonistas).

Las Tortugas Ninja es la clase de película fresca, de acción y humor para toda la familia, que hace reír y consigue que los espectadores pasen un buen rato. Además, los fans de la franquicia encontrarán aquí un producto fiel, en esencia, quizá el más respetuoso de todos con el tono oscuro y maduro del material original de los primeros cómics de Peter Laird y Kevin Eastman, aunque incluye algunos guiños (como los colores en las bandanas y la profesión de periodista de April, que en las viñetas es ayudante de laboratorio) de la serie de televisión. Tuvo, además, un alto nivel de violencia para el tipo de producto (no demasiado, ya que las armas de los personajes nunca herían, ni se veía sangre) y en la versión en español se tradujo "Cowabunga!", el grito de guerra de las tortugas, por el más castizo y recordado "¡De puta madre!".

LAS TORTUGAS NINJA II: EL SECRETO DE LOS MOCOS VERDES

Tras el éxito de la primera película, las alcantarillas volvieron a agitarse por segunda vez tan sólo un año más tarde, en 1991. De nuevo con Shredder como villano principal, los cuatro mutantes se enfrentarían esta vez también a una cuestión interna, además de externa: la de su identidad, la de su origen. Las Tortugas Ninja II: El secreto de los mocos verdes (título que recibió en España el original Teenage Mutant Ninja II: The Secret of the Ooze) continúa donde terminó la anterior, aunque cambia de tono, dejando de lado lo

"Las Tortugas Ninja II: El secreto de los mocos verdes" es un filme más luminoso, más tontorrón y más cómico

sombrío y adulto de los cómics originales para acercarse a lo más desenfadado e infantil de la serie de animación. El resultado es un filme más luminoso, más tontorrón y más cómico. Todo ello con cantidad de efectos especiales, nuevas criaturas, acción y gags.

Michael Pressman se sienta en la silla del director, sustituyendo a Steve Barron, en su trabajo más intenso hasta la fecha. Suyas son películas como *The Great Texas Dynamite Chase* (1976), *The Bad News Bears in Breaking Training* (1977), o *Doctor Detroit* (1983), entre otras. Llevaba siete años en la televisión, por lo que estaba acostumbrado a trabajar rápido, pero aquí se encontró con un ritmo frenético. Tan sólo pasó un año desde que



escribieron el guión hasta que completaron la película. De ese tiempo dedicaron tres meses para escribir el guión, dos en la pre-producción, dos más en rodar (en realidad fueron cincuenta y tres días justos) y tres meses para editar y doblar (el doblaje tuvieron que hacerlo de forma simultánea en dos salas para llegar a tiempo). Aunque a Pressman no le solía gustar encargarse de segundas partes, la opinión del joven actor Matthew Lawrence (con quien había trabajado en la película para televisión *Joshua's Heart* en 1990), que era fan de las tortugas, le hizo cambiar de idea.

Para dar forma a esta película, el director contó con un presupuesto mayor que en la anterior, de 25 millones de dólares. El guión, algo más flojo, intentaba dar un mensaje ecologista, luchar contra los prejuicios y, de fondo, hablar también de que la búsqueda de un origen no debe centrarse en el pasado, en el lugar de dónde se proviene, sino en valorar lo que cada uno de verdad es. Todo ello intentado profundizar en la mitología de las Tortugas Ninja y en la consecuencia del uso y abuso del mutágeno. Los fans corrieron en masa a verla a las salas. Fue la duodécima película más taquillera de ese año y se alzó con la friolera de 78,6 millones de dólares de taquilla mundial.

En esta ocasión, Shredder ha conseguido escapar de la muerte y quiere venganza. Encuentra el modo de hacerlo gracias al mutágeno con el que están investigando en T.G.R.I. (Tecno Global Research Industries, que es una versión del T.C.R.I. de los utrom en los cómics, también artífices del producto que mutó a las tortugas). Para llevar a cabo sus experimentos rapta al profesor Jordan Perry (interpretado por David Warner) y obliga a este científico a crear para él sus propios mutantes. Así llegan los dos esbirros principales del malvado: Tokka, una tortuga caimán, y Rahzar, un lobo. Ambos son cachorros, por lo que más que dos monstruos amenazadores consiguen dos ineptos de grandes proporciones. Inicialmente estos dos personajes





iban a ser Bebop y Rocksteady, el jabalí verrugoso y el rinoceronte de la serie de televisión, pero al final, por complicaciones legales, no pudieron aparecer y se cambiaron.

Bajo la máscara de “el Despedazador” se encuentra ahora Francois Chau y en su versión de Súper-Shredder lo interpreta el luchador de la WWE Kevin Nash. Pero este no es el único cambio. También April O’Neil cambia de facciones y ahora está interpretada por Paige Turco. Además, Casey Jones desaparece de escena y su lugar lo toma un nuevo aliado humano adolescente: el repartidor de pizzas Keno (Ernie Reyes Jr.).

Para dar vida a las cuatro tortugas, a Splinter y a los nuevos mutantes, se volvió a contar con la Creature Shop de Henson (a su memoria dedicaron la película). La compañía proveyó de unos aún más avanzados diseños, tanto de trajes como de marionetas, con unas cabezas todavía más expresivas, destacando en el movimiento de los ojos y de las bocas. Gracias a ellos, Leonardo, Raphael, Michaelangelo y Donatello parecieron más vivos que nunca.

Su vitalidad la demuestran cuando en plena lucha final entre los buenos y los malos del filme, las tortugas terminan en un club abarrotado causando el pánico. Allí está el rapero de moda, Vanilla Ice, amenizando la fiesta. Los quelonios adolescentes nunca descartan un buen baile (les gusta divertirse con música tanto como comer pizzas) por lo que juntos se marcan unos pasos al ritmo del “Ninja Rap”, una canción preparada en exclusiva para la película. El público deja de lado su miedo inicial y termina cantando, a coro, “Go Ninja, Go Ninja Go!”.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES III (1993)

Dos años después de la segunda parte y tras muchas hipótesis sobre la trama de la continuación, apareció esta tercera entrega con una propuesta que no aparecía en ninguna quiniela: ¡Las tortugas viajarían al pasado!

Por obra y gracia de una reliquia, los cuatro protagonistas viajan al Japón feudal para salvar a April (Page Turco), que había llegado allí por accidente poco antes que ellos. En ese otro dónde y otro cuándo se verán inmersos en una guerra y conocerán a uno de los antepasados de Casey Jones. Con un menor presupuesto y con la ausencia de la *Creature Shop* de Henson, el resultado de esta tercera película es bastante inferior al de sus antecesoras. El humor tontorrón hace que la historia flojee y ni siquiera las pasables escenas de acción y el retorno de Elias Koteas pudieron reflotar el conjunto. Se criticó mucho, además, que no se usara a ninguno de los villanos clásicos de la franquicia, incluyendo, en cambio, a unos poco carismáticos

El argumento del film de 2007 fue pensado para ser una continuación de la trilogía de imagen real



enemigos de tercera categoría, como el daimyo Lord Norinaga (Sab Shimono) o el vendedor de armas inglés, Walker (Stuart Wilson). El filme tan sólo recaudó 42 millones en taquilla global. La fórmula del éxito parecía agotada.

TMNT (2007)

Casi década y media después de la última película de los quelonios, aquél viaje en el tiempo hasta el Japón feudal, y que no caló demasiado en el público, las Tortugas Ninja volvieron a la gran pantalla. Sobreviviendo a base de los comics y las series de televisión (la serie animada que duró de 2003 a 2009, aumentó la popularidad de los personajes, haciéndolos llegar a una nueva generación que no había crecido en los 80’ con su primera serie de dibujos animados. Así, no era de extrañar que alguien tomara las riendas y produjera una cuarta película, eso sí, en forma de un *reboot* mucho más infantil y, además, en animación y CGI.

Aun siendo un producto de animación, su argumento original fue pensado para ser una continuación de la trilogía de imagen real. Así, aunque Peter Laird, co-lector de las Tortugas, dijo que eran dos universos distintos, su director, Kevin Munroe, aseguró que la continuidad de las películas era exactamente la misma. Tras derrotar definitivamente a Shredder, las cuatro tortugas se separan un tiempo para desarrollar sus personalidades: Leonardo hace un viaje por América, Mike trabaja como payaso animando cumpleaños bajo el nombre de Cowabunga Carl, Donatello trabaja como soporte técnico por teléfono, y Raphael continúa su infatigable lucha contra el crimen bajo la identidad secreta de Nightwatcher (cuyo auténtico alias solo es conocido por Casey Jones, que sale en el *film*, junto a April O’Neil). Splinter llama a sus chicos de vuelta a casa pues algo raro ocurre en New York. Así se enfrentarán a nuevos enemigos en un producto que tuvo el puesto de película más vista el fin de semana de su estreno y que generó una nueva Turtlemanía.





TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (2014)

Cuando se anunció esta nueva película (con producción de Michael Bay) saltaron todas las alarmas. Al parecer, el director de la saga cinematográfica de *Transformers* y Jonathan Liebesman (*Ira de Titanes*) querían que en esta versión las tortugas fueran de origen extraterrestre. El cambio era radical y lo fans pusieron el grito en el cielo. Más tarde fue Kevin Eastman (involucrado en la producción) el que desmintió esta información alegando que había sido un malentendido, que lo que era de origen extraterrestre era el mutágeno (más o menos como siempre). Con los ánimos más calmados enseñaron los diseños y el ambiente se caldeó de nuevo.

Raphael, Leonardo, Donatello y Michelangelo han vuelto; y son más monstruosos que nunca, con grandes tamaños y extrañas caras. Además, van hasta el extremo en hacer a cada uno diferente físicamente y añadiendo a sus

atuendos elementos urbanos, conjuntados con otros orientales, ahondando en las distintas personalidades de los héroes. Con todo, la película cumple con lo que promete: acción sin límite, humor, hermandad y suficientes guiños a los productos anteriores de la franquicia como para no decepcionar a los fans. Su tono es similar a las películas clásicas de acción real (con parte de la esencia de la nueva serie de Nickelodeon) y tiene un ritmo frenético, que no da tregua. Esta nueva película ha funcionado bien, hasta el punto de que ya tiene confirmada una segunda entrega para el 2016.

LA TURTLEMANÍA

Pronto las tortugas lo invadieron todo. De las viñetas se transformaron en juguetes: desde 1988 Playmates tiene la línea abierta, siendo una de las más longevas de la historia juguetera, con series basadas en *The Next Mutation* o en la versión de Nickelodeon. Además, otras marcas como Kidrobot (que ha sacado una colección de minifiguras), Revoltech (con los cuatro protagonistas ultra articulados, con su diseño actual); Funko Pop (en su estilo habitual); NECA (que tuvo una línea centrada en los diseños del cómic original), e incluso Mega Bloks y Lego han tenido en sus catálogos diferentes juegos de construcción de la franquicia.

En el mercado de los videojuegos fue Konami la que se alzó ganadora en la batalla por los derechos de explotación. Y desde 1989, con la primera incursión de los quelonios en píxeles, tanto en el mercado doméstico (empezó en la NES), como en las recreativas (con el mítico "The Arcade game"), hasta ahora (con un último videojuego multiplataforma titulado *Teenage Mutant Ninja Turtles. Danger of the Ooze*, protagonizado por las tortugas de Nickelodeon), todas las consolas han tenido, al menos, un título protagonizado por estos adolescentes mutantes ninja.

Pero la *Turtlemanía* no se quedó ahí, sino que lo inundó todo. Aparecieron camisetas, pi-



jamás, libros, cuadernos para colorear, zapatillas, peluches, juegos de mesa, juegos de rol, miniaturas, cereales o *snacks* (como los "TMNT Pizza-crunchabungas"). Además de varias ediciones de las películas y de las series orientadas al mercado doméstico, tanto en VHS, como en DVD, o en Blu-Ray, con mayor o menor número de extras y en los diseños más inimaginables (entre los que destaca el pack del 25 aniversario, con forma de caja de pizza). *SPW*





"Steve Austin, astronauta, su vida esta en peligro. Lo reconstruiremos, poseemos la tecnología para convertirlo en un organismo cibernético, poderoso, superdotado"

THE SIX MILLION DOLLAR MAN

PARTE HOMBRE, PARTE MÁQUINA, TODO ESPÍA

por Raúl Gil Toural

Retro Series nació para rendir homenaje a aquellas producciones que han dejado una profunda huella en el entretenimiento televisivo de género, y el título que nos ocupa este mes es fiel representante de la televisión de calidad de los primeros años setenta estando presente en la parrilla americana durante casi toda esa década. Pero antes de la serie existieron las películas para TV y un libro.

CYBORG: LA NOVELA

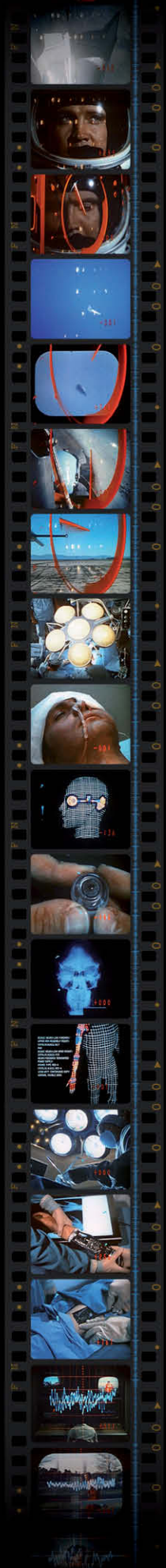
En 1972 se publicaba la primera edición de "Cyborg", obra de Martin Caidin, un autor que, con más de cincuenta obras a sus espaldas, era a su vez toda una autoridad en aeronáutica y aviación, además de un experimentado piloto. En "Cyborg" se nos relatan las aventuras de Steve Austin, un ex-piloto de helicópteros de la guerra de Vietnam, que eventualmente engrosó las filas de la NASA llegando a ser uno de los doce astronautas que pisó la Luna en la decimo-séptima misión del programa Apollo. En su faceta como piloto de pruebas, Austin sufre un terrible accidente que además de pulverizarle el cráneo, le deja sin ambas piernas, además del brazo y el ojo izquierdos. Bajo el aus-

picio de la Oficina Estratégica de Operaciones (OSO de sus siglas en inglés), su gran amigo Rudy Wells, un visionario doctor y científico pionero de las técnicas de sustitución biónica, repara los daños y dota a Steve Austin de nuevos miembros biónicos y un cráneo de acero. Una vez recuperado tendrá que asumir su nueva condición de "cyborg" y pasará a formar parte de la organización que le salvó, la OSO.

Así a grandes rasgos esto es lo que nos cuenta Caidin en la primera novela, texto en el que se basa la primera película televisiva que más tarde se convirtió en la serie semanal de la ABC. El autor publicó tres novelas más de la serie tituladas "Operation Nuke", "High Crystal" y "Cyborg IV", pero ninguna de ellas fue adaptada a la pantalla.

LEE MAJORS: EL HOMBRE ANTES DE COSTAR SEIS MILLONES DE DÓLARES

Se podría decir que Lee Majors (en realidad Harvey Lee Yeary), el actor que presta cara y voz a Steve Austin, es el típico hombre americano. Nacido en Michigan en 1939, queda huérfano de ambos padres con tan sólo dos años y es adoptado por un





tío, con el que se va a vivir a Kentucky. Con el tiempo se convierte en un excepcional jugador de fútbol americano, afición que se ve truncada cuando una lesión durante un partido le ocasiona una parálisis que aunque temporal, le impide jugar el resto de la temporada. Sumido en un profundo aburrimiento asiste a un cursillo de teatro en la universidad, su primer contacto con la interpretación. Una vez en California y después de participar en varias producciones televisivas menores le llega la gran oportunidad, o por lo menos la más recordada antes de convertirse en el hombre de los seis millones de dólares; **Valle de pasiones** (The Big Valley, 1965-1969) donde encarna a Heath Barkley, unos de los hermanos Barkley que en el rancho del mismo nombre luchaban por su familia y terreno en el viejo oeste americano. En esta producción compartía protagonismo con Richard Long, Peter Beck, Linda Evans y la grandísima Barbara Stanwyck.

El mismo año del estreno del primer piloto de **El Hombre Nuclear**, Lee Majors se casaría en

segundas nupcias con la que había sido su novia durante cinco años, Farrah Fawcett, formando una de las parejas más admiradas y deseadas del Hollywood de aquellos años.

PELÍCULAS PARA TELEVISIÓN

Cuando se estrenó el primer piloto, aún se conservaba el antetítulo de "Cyborg", seguido por el conocido por todos **The Six Million Dollar Man**. Es en este piloto donde se sientan las bases de lo que terminó siendo la serie, además de marcar las diferencias con la novela de Martin Caidin. Para empezar, no se deja constancia en ninguna parte de que Steve Austin fuese piloto durante la guerra de Vietnam. En vez de ser militar, es el único astronauta civil del proyecto Apollo que ha pisado la luna. Después del accidente las sustituciones biónicas son las mismas, salvo por el brazo, que pasa a ser el derecho. Existen otras diferencias notables en sus implantes biónicos: su ojo un mero sustituto estético en la novela, que a lo sumo albergaba una

pequeña cámara fotográfica, pasa a ser plenamente funcional en la película (más tarde en la serie, se descubrirían sus propiedades telescópicas). La velocidad de sus nuevas piernas biónicas tampoco es comparable a las de la novela, pues si en el texto original podía superar por poco al mejor plusmarquista olímpico, en la película podía alcanzar los cien kilómetros por hora. Por último, el brazo biónico del libro albergaba en una de sus falanges un lanzador de dardos venenosos y ni esto ni el cráneo metálico se ven reflejados en el *film*.

Aparte de estos detalles, todo transcurre más o menos igual, durante la primera mitad del *film*, Austin tiene que lidiar con sus lesiones y después con el rechazo psicológico a sus nuevos miembros artificiales. La organización que sufraga sus implantes ahora es la OSI (Office of Scientific Intelligence) en vez de la literaria OSO, que después de su recuperación física le encomienda su primera misión como operativo funcional de la organización: rescatar a un mediador árabe en Israel. La misión, destinada al fracaso, será la prueba final de si Austin puede o no estar a la altura de lo que la OSI espera de él.

En el segundo *film* busca su camino e identidad, pero si las comparaciones siempre son odiosas, las ínfulas de James Bond en este caso pueden llegar a repatear. Al principio del *film* Steve Austin se cuela en una fiesta engalanado con un smoking al más puro estilo 007 (pero con una pajarita gigantesca que hace daño a la vista -cosas de los años setenta-). Austin cambia su smoking ¿reversible? y enfundado ahora en un traje de neopreno se sumerge en el agua y a velocidad biónica se dirige al yate de un vendedor ilegal de armas fondeado en las costas de Alejandría con el fin de hacerse con su catálogo de armas. Una vez terminada la fallida misión, bajo las profundidades, y de camino al submarino que le extraerá de la zona, tiene que sortear las bombas de profundidad de un patrullero de los guardacostas egipcios. Este comienzo precede al resto de una aventura repleta



Barney Miller, el hombre de los siete millones de dólares.



Alan Oppenheimer, Richard Anderson, Lindsay Wagner y Lee Majors en el episodio doble de la segunda temporada "The Bionic Woman".



Lee Majors junto a su entonces esposa, Farrah Fawcett-Majors.

de espías rusos, armas nucleares, casinos y bellas señoritas (¿os suena?). El título de este segundo *film*, como no podía ser de otra forma es *Wine, Women and War*. Esta es la primera vez que aparece el personaje de Oscar Goldman –director de la OSI– que viene a reemplazar a Oliver Spencer en las mismas funciones.

El tercer piloto, *The Solid Gold Kidnapping*, es la tercera y última película televisiva antes del comienzo regular de la serie. Aunque no se basa en ninguna de las novelas de Caidin, esta historia contiene ciertos elementos comunes con la tercera novela del autor, "High Crystal", lo que no deja de ser curioso ya que dicha novela no se publicó hasta un año después. La historia principal del *film* relata las exigencias de una organización criminal (al más puro estilo Spectre de 007) conocida como "The Company", que demanda un billón (sí, ¡con B!) de dólares en oro a cambio de liberar a un negociador internacional americano, y como uno de los agentes de dicha organización se obsesiona con las inexplicables habilidades de Steve Austin. Mientras Oscar Goldman organiza el equipo que hará la entrega del oro, Steve Austin y la Dra. Erica Bergner se dirigen a Suiza tras la pista del secuestrado. La Dra. Bergner ha aplicado en sí misma una técnica experimental que le permite asimilar la memoria y recuerdos de otra persona, en este caso, de un operativo de La Compañía caído en combate con la esperanza que dichos recuerdos ayuden a la pareja a dar con el cautivo.

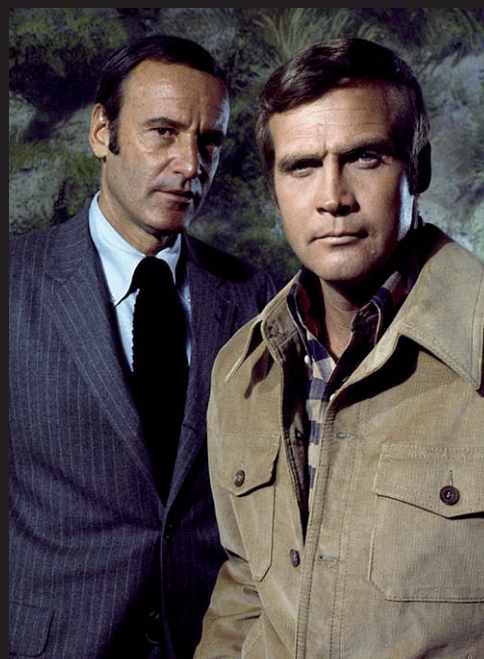
LA SERIE

A mediados de los años setenta la sociedad americana estaba invadida de una inmensa – ¡Dios, como odio esta palabra!– "MODA" espacial. Todo lo referente a la exploración del espacio estaba en la boca de todos, y como no, dicha sociedad siempre ávida de un buen héroe patrio ensalzó la figura del astronauta pues era respetada y envidiada a partes iguales por todos. No fue difícil dotar a la figura del astronauta de todas las virtudes necesarias para ser

un héroe americano, haciéndolo contenedor de todas las cualidades que despertarían la admiración de los jóvenes y la envidia de los adultos.

Después de los tres *films*, todos realizados en 1973, comenzó la emisión de la primera de las cinco temporadas con las que contó la serie, allá por enero de 1974. De hecho, la producción ya estaba en marcha en el momento de la emisión de *The Solid Gold Kidnapping*. Los 13 episodios de la primera entrega marcaron el tono que acompañó a la serie durante toda su singladura y como plus a estos trece capítulos se re-emitieron los tres pilotos de forma episódica, repartidos en dos episodios cada uno. Pero no fue hasta "Population Zero" que se aprecian los rasgos más identificativos de la serie, como por ejemplo los característicos sonidos electrónicos que acompañan a cada acción biónica, la cámara lenta para indicar la supervelocidad a la que corre Steve Austin y la vista telescópica del implante ocular biónico.

La primera temporada logró unos índices de audiencia más que aceptables, pero no fue hasta



la segunda y tercera temporada que explotó el fenómeno biónico de masas, generando una fiel base de fans y convirtiendo a Lee Majors –Steve Austin–, en todo un referente para grandes y chicos, hasta tal punto que algunos críos americanos se autolesionaban con la intención de conseguir así reemplazos biónicos como los de su héroe de la pequeña pantalla. Alarmados ante esta situación, tanto la ABC como los involucrados en la producción de la serie se apuraron a declarar públicamente que la serie era una ficción y que nada de aquello ocurría en la realidad. Sólo con este detalle nos podemos hacer una idea de hasta donde caló en la sociedad americana esta producción en el momento de su emisión.

A diferencia de los *films* piloto, la serie abraza un tono mucho más amable, pero sin renunciar a la acción y la aventura. Atrás queda el Steve Austin capaz de matar a un enemigo lanzándole una granada de mano, ahora los gestos de violencia son más conservadores, algo parecidos a los del *Equipo A* casi diez años después, donde si recordáis la acción era espectacular y llena de explosiones pero sin un solo muerto. Ya sabéis, eran otros tiempos y otros los cánones televisivos. Todavía faltaba un año para que la HBO naciera a nivel nacional y muchos más para que las series estuviesen libres de las ataduras autocensuradas de sus propias cadenas.

Las historias eran usualmente autoconclusivas y Steve Austin tuvo que enfrentarse a infinidad de problemas, situaciones y enemigos que semana a semana tejían la complicada vida del astronauta metido a espía. Así pudimos ver a mitos americanos como el "Bigfoot", alienígenas varados en nuestro planeta, dobles suplantadores, sondas espaciales rusas que creían estar en Venus, robots con el aspecto de seres conocidos y un largo etcétera que impedían que el Coronel Austin se aburriera tan sólo una vez.

Como todo personaje de masas que se precie, al "Hombre Nuclear" original le salieron varios retoños/acompañantes, que a lo largo de su emisión le dieron la réplica o le acompañaron,



William Shatner junto a Majors en el episodio "Burning Bright".



George Takei fue la segunda aportación "trekkie" a la serie.



John Saxon participó en dos ocasiones en "El Hombre Nuclear", en dos personajes diferentes.

bien sea como amigos o némesis. De esta forma, ya en la segunda temporada conocimos al hombre de los siete millones de dólares. Un piloto de coches profesional que tras un terrible accidente pierde ambas piernas y brazos, que como era de esperar, también recibe sus reemplazos biónicos, con la única tara de que desarrolla tal inestabilidad mental que, dejándose llevar por la paranoia, cree tener el derecho a ser el único hombre biónico y tratará de acabar con la vida de Steve Austin. También pudimos ver al "Bionic Boy", un chico paralítico tras un accidente de escalada que después de un implante biónico que estimula sus nervios vuelve a caminar. El apañito trataba de corregir su incapacidad, pero al final termina dotándolo de superfuerza y supervelocidad, provocando una sobrecarga neuronal que casi lo devuelve a la silla de ruedas. Pero si hay un compañero biónico especial es, sin duda, Jaime Sommers, la mujer biónica, interpretada por Lindsay Wagner. Sommers es una tenista profesional, y antiguo amor de Steve Austin, que después de reencontrarse con el astronauta terminan comprometidos en matrimonio. La tragedia deviene cuando en un salto de paracaídas su equipo falla en el último momento causándole serias heridas que le cuestan ambas piernas, el brazo derecho y la pérdida de su oído derecho. Como era de esperar, Austin intercede para que salven la vida de su prometida convirtiéndola en la primera fémina biónica. Después de una rápida recuperación, el cuerpo de Jaime rechaza sus implantes biónicos, impidiéndole el control de sus extremidades y provocándole un intenso dolor que afectará a su carácter y personalidad. Al final Jaime Sommers fallece, dejando un gran vacío en la vida de Steve Austin siendo el momento más álgido de todos cuantos ha conocido la serie en cuanto a audiencia se refiere.

Esa misma audiencia es la que reaccionó al instante pidiendo el regreso del personaje, cosa que se produjo al inicio de la tercera temporada para después hacerse con su propia serie, emitida entonces

en la misma cadena ABC. Gracias a este nuevo show, la televisión americana vivió un acontecimiento hasta entonces inédito; la convivencia de dos series diferentes que se prestaban personajes e historias, se podría decir que es el comienzo de lo que hoy se conoce como *crossover* televisivo. Gracias a esto se dieron grandes arcos argumentales en los que una historia comenzaba por ejemplo, en *El Hombre Nuclear* para continuar después en *La Mujer Biónica* y volver a *El Hombre Nuclear* para cerrar la historia. Este hecho sin precedentes se produjo en varias ocasiones, hasta que en la tercera temporada *La Mujer Biónica* cambió su emisión a la NBC, y dejaron de producirse estos *crossovers*, reduciéndose tan sólo a algunas citas al Coronel Steve Austin y poco más, aunque si que se mantuvo el cast inicial donde estaban regularmente Oscar Goldman y Rudy Wells.

Es en esta tercera temporada de *La Mujer Biónica* donde nos encontramos con la última incorporación biónica de la serie regular y su *spin-off*, y no es otro que el perro biónico, un pastor ale-

mán que curiosamente había sido el primero en recibir implantes biónicos a modo de test antes de aplicar la técnica en seres humanos.

A lo largo de las dos series han sido muchos los profesionales que dejaron su impronta en ellas, siendo quizás los productores y los guionistas los que más responsabilidad han tenido en el desarrollo de las producciones. Glen A. Larson, famosísimo productor conocido de sobra por todos los aficionados por su buen hacer en series como *Galáctica*, *Buck Rogers*, *El Coche Fantástico*, *Magnum* y un larguísimo etcétera, fue el encargado de escribir el guión del segundo *film* y produjo los últimos dos largometrajes televisivos.

El recientemente fallecido Harve Bennett se hace cargo de la producción ejecutiva de toda la serie. Bennett fue el productor de joyas televisivas como *El Hombre Invisible* y *Hombre Rico*, *Hombre Pobre*, pero si en algo ha destacado es en su colaboración con las películas de la serie clásica de *Star Trek*, estando ligado a la franquicia tanto como guionista como productor de *Star Trek II - La ira de Khan*, *Star Trek III - En busca de Spock*, *Star Trek IV: Misión: salvar la Tierra* y *Star Trek V: La última frontera*.

Kenneth Johnson, guionista y productor de algunos episodios de *El Hombre Nuclear*, en realidad ha destacado más por ser el creador de su *spin-off*, *La Mujer Biónica*, donde también ejerció como guionista y productor. En su curriculum podemos encontrar títulos como *The Incredible Hulk*, *V* y *Alien Nación*, que dan cuenta de su aportación a la televisión de género.

En el apartado artístico, a lo largo de la serie se dejaron ver actores de todos los estilos, así nos encontramos a importantes intérpretes como la entonces esposa de Majors, Farrah Fawcett-Majors, John de Lancie, Stefanie Powers, John Saxon, Pamela Hensley, Gary Lockwood, Robert Loggia, Steve Forrest, Meg Foster, Chuck Connors, Louis Gossett Jr., George Foreman, Erik Estrada, Carl Weathers, Sid Haig, John Landis, Kim Basinger, Suzanne Somers, Rick Springfield, John Colicos, William Shatner, George Takei, etc...





REUNION MOVIES

Casi diez años después que se emitiera el último episodio de la quinta temporada, la troupe biónica volvió a la televisión para una nueva aventura en *The Return of The Six Million Dollar Man and Bionic Woman*. La primera de las tres *reunion movies* sigue los acontecimientos de ambas series y nos muestra a un Steve Austin retirado del servicio y alejado de todo peligro que no sea alquilar su barco a turistas. Pero cuando la organización fundamentalista conocida como Fortress trata de recuperar lo que entiende como “el auténtico estilo de vida americano”, da comienzo una cruzada bélica que solo puede detener el retirado Coronel Austin, quién ya había apresado diez años antes a su principal cabecilla.

El *film* pretendió ser el punto de partida de una nueva serie, pero no logró cautivar a la audiencia

que por lo visto no comulgó con la idea de ver a un nuevo hombre biónico. Michael Austin, hijo del astronauta, quién en su vuelo inaugural en solitario sufre un accidente y repite a pies juntillas la experiencia del padre, sólo que en esta ocasión la tecnología ha evolucionado, y además de disponer de más fuerza y mayor velocidad, hasta tiene un rayo láser en el ojo biónico. Sin comentarios.

En el siguiente *film*, *Bionic Showdown* de 1989, nos encontramos con la agradable sorpresa de una jovencísima Sandra Bullock como candidata a nueva agente de la OSI, sólo que en este caso, sus implantes en vez de ser sustitutivos de miembros dañados, se centran más en aumentar y mejorar sus propias capacidades biológicas. Descubrimos que hay un traidor en la OSI, que también dispone de implantes biónicos, y que pretende sabotear unos juegos deportivos.



Las dos primeras reunion movies fueron concebidas como potenciales pilotos para nuevas series

Si las dos primeras *reunion movies* fueron concebidas como potenciales pilotos para nuevas series, el tercer *film*, *Bionic Ever After?* de 1994, sólo pretendía cerrar el ciclo de Steve Austin y Jaime Sommers llevándolos por fin al altar, no sin antes subsanar los estragos que un virus informático causa primero en Jaime y luego en Steve. Como dato curioso cabe destacar que en las tres *reunion movies* participó como actor el hijo que Lee Majors tuvo con su primera esposa, Lee Majors II, como el agente de la OSI Jim Castillian.

LEGADO BIÓNICO

No debe extrañar a nadie la influencia de *The Six Million Dollar Man* en la cultura popular. Ya durante la emisión de la serie surgió una innumerable cantidad de *merchandising* que luego dio paso a cómics y diversos productos. Con el devenir de los años y una vez convertida en objeto de culto, los homenajes a Steve Austin y su pareja biónica han sido de todo tipo, desde claras alusiones a veladas referencias. Ahí están series como *Jake 2.0* (en la que el propio Majors aparece en un episodio) o la reciente *Intelligence*, y en el cine, me van a permitir la licencia de citar a *RoboCop*, pues ¿qué es Alex Murphy más que un cyborg llevado al extremo?

FUTURO BIÓNICO

Después de la cortísima vida del *remake* de *La Mujer Biónica* emitido por la NBC en el año 2007, las cosas han estado bastante tranquilas. Pero a lo largo de los años, el rumor sobre una adaptación cinematográfica de la serie ha sido más que insistente. Recuerdo que la primera vez que escuché algo de esto se mencionaba a Val Kilmer como el nuevo Steve Austin. En 2002 Jim Carrey sonó como el nuevo cyborg, pero su insistencia en dotar al personaje de su característica vis cómica dejó el proyecto en *stand by*. No fue hasta noviembre del pasado año que se retomó el tema, y parece que esta vez la cosa podría salir adelante. Mark Wahlberg es el elegido para vestir la piel de Steve Austin, y Peter Berg, quién ya le dirigió en *El único superviviente*, estará tras las cámaras de *The Six Billion Dollar Man*, con estreno previsto para el 2016. Como curioso dato final, 6 millones de dólares del año 1973, serían 31,719,189 en el 2015. ¡Casi nada! **SFW**



CINE ASIÁTICO

ASIA: ATAQUE ZOMBI

Nada, que los muertos no descansan tranquilos en sus tumbas ni en Asia. Si en occidente los zombis han hecho suyas las pantallas de televisión y el mundo de los directos a video, en el lejano oriente pueden presumir de estar más de moda que nunca, arrastrando a la gente a las salas de cine a ver sus ataques antropófagos. Muertos resucitados, infectados y devoradores de cerebros; zombis de ojos rasgados dispuestos a pegarse un festín de cerebros a cualquier hora.

Los japoneses tienen gran experiencia en esto del cine de muertos vivos. El mundo del V-Cinema es un caldo de cultivo excelente para las películas más desvergonzadas del género. Por si nos quedara alguna duda, lo comprobamos con la saga de películas dirigidas por Nao-yuki Tomomatsu, *Rape Zombie: Lust of the Dead*, de las cuales han llegado a editarse en España las tres primeras. La saga ha continuado con la aparición de Rape Zombie 4 y 5. De

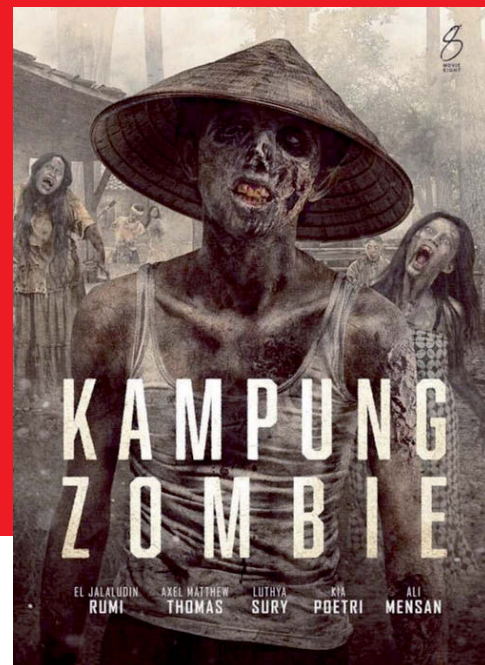
hecho, las tramas de todas las entregas quedaban inteligentemente abiertas para asegurarse filmar nuevas entregas en el caso de una posible rentabilidad, como ha sucedido. La trama de esta remesa sigue en el mismo punto en el que nos quedamos en la tercera entrega, con esa mezcla de misticismo apocalíptico y desmelene erótico-festivo intersexual, donde los clones de Asami, las androides ninfómanas, las reclutas lesbianas y los pocos otakus que quedan a estas alturas, intentan salvar la retaguardia en un mundo de zombis con los pantalones bajados dispuestos a todo menos morderte.

Mucho más fieles a la mitología del personaje, son los muertos vivos que nos presenta *Hunger-Z* (Hunger of the Dead), ópera prima de Nakoto Tsukiashi escrita por el responsable de la cinta de culto *Zombie Hunter Rika* (2008). Sorprendentemente comedia en todos esos aspectos que esperamos ver en una película de estas características (poca sangre y

digital, así como ausencia total de elementos lúbricos) opta por plantearnos una insólita situación en la que unos zombis con inteligencia superior a la media maquinan capturar humanos para crear granjas de alimento que les permitan sobrevivir en tiempos de escasez. Esta irregular comedia de terror se pudo ver ya en la muestra SyFy de Madrid y aún circulará por algún que otro festival nacional e internacional, para satisfacción de aquellos curiosos que tengan a bien verla, aunque solo sea por el placer de reencontrarnos una vez más con la musa del exploitation japonés, Asami Sugiura.

El fanatismo de los nipones por los zombis llega hasta el punto de haber estrenado dos series de televisión el año pasado, *Tamagawa Kuyakusho of the Dead* y *Sailor Zombie*, destinadas ambas a un público juvenil y en las que la carnicería propia del género queda transformado en sustos inofensivos para audiencias masivas. Esperamos si, como es habitual, ambas series





gozan de un futuro salto al largometraje, logren desmelenarse un poco y subir la calificación hasta R-15, por lo menos.

En Tailandia están preparados para hacer una aportación de peso al asunto, comenzando con *The Black Death* (Phee Ha Ayothaya) dirigida por Adam Yukol (hijo del príncipe de Tailandia y aspirante al trono) anunciada como la primera película tailandesa de zombies, algo que como cualquier aficionado al cine exótico sabrá, se desmonta con solo mirar en la filmografía de Panna Rittikrai y encontrar delirios psicotrónicos como *Thai Zombie Dragon*. *The Black Death*, ambientada en el antiguo reino de Ayuttaya, hace ya unos cuantos siglos, transporta la figura de los muertos vivientes clásicos dentro de un entorno fantástico en el que los hechiceros luchaban habitualmente contra criaturas fantasmales pero que se encuentran indefensas ante los ataques bulímicos de los novedosos resucitados. Yukol ha confe-

sado haberse inspirado en las películas de George A. Romero, con lo que las expectativas están altas. El mismo realizador (cabe suponer que un gran aficionado al género) se ha puesto recientemente tras las cámaras para dirigir *Phee Ha Rattanakosin*, de la que se sabe poco más de que esta vez no se trata de una película de época y que estará basada en un falso trailer viral que finalmente ha llegado a convertirse en una película de verdad. Está prevista que llegue a las pantallas tailandesas a finales de este año.

Hasta los coreanos han tenido que detener su incansable factoría de thrillers y cintas románticas para incluir algunas cintas zombi en el menú cinematográfico. Sin duda, habrá que estar atentos a *Busan Bound*, dirigida por Ryoo Seung-wan (*The Berlin File*), una cinta que arranca con la misteriosa aparición de un muerto viviente a bordo de un tren expreso y que protagonizará Ha Jeong-woo (*The Yellow Sea*). Antes de esta ya se pueden ver por allí *Zombie School* (Kim Seok-jung, 2014), todo un festín de alaridos y mordiscos donde los alumnos de un internado para niños problemáticos viven el curso más salvaje de sus vidas cuando sus maestros se transformen en zombies dispuestos a echarles el diente. ¿Cómo se combinará el gusto por las *set-pieces* de acción del director con el cine de terror sin concesiones? Allí estaremos para verlo.

Malasia aportará su granito de arena con *Kampung Zombie* (Billy Christian, 2015), una nueva entrega de la serie que arrancó el año 2008 con *Zombie Kampung Pisang*, la primera película malaya de muertos vivientes de la historia. En esta ocasión, los muertos se levantan de sus tumbas tras una lluvia de ceniza volcánica. Un grupo de jóvenes campistas son los que tendrán que poner pies en polvorosa tras el ataque de la horda caníbal, refugiándose en una cabaña del interior del bosque. Este año también está previsto el estreno en Malasia de *Zombies vs the Lucky Exorcist*, dirigida y protagonizada por el insoportable cómico local Jaguar Lim, una suerte de King Africa del chascarrillo, muy popular en su país por sus apariciones televisivas y su cadena de tiendas de chuches. Al menos los

dentistas tienen algo que agradecerle. Para esta aventura ha contado con técnicos y especialistas chinos, con lo que seguramente las secuencias de acción anden bien cubiertas.

Y sí, luego también está *Zombi Fight Club*, ese despropósito antes conocido como *Zombie 108*, segunda parte, en la que Joe Chen intenta forzar tanto la rosca que cae en el más sonoro de los ridículos. Sangre y sexo a manta (no en vano recibió con honores la calificación de Categoría III en su estreno hongkonés) que son insuficientes para disimular el caos de la producción, cuyo argumento intenta justificar con rótulos explicativos en pantalla los numerosos saltos en su línea narrativa, evidencia final de una cinta que estuvo tres años en el laboratorio, con numerosos descartes filmados y postizos que de poco han servido para arreglar el desguisado. Quizá como película de medianoche para público ávido de hemoglobina y falto de remilgos tenga algún interés. *SPW*



PIO BAROJA

UNA DISTOPÍA REPUBLICANA

por Alfonso Merelo

Pío Baroja y Nessi nació en San Sebastián en 1872 y falleció en Madrid en 1956. Perteneció a la Generación del 98 junto con otros ilustres escritores y artistas de los que en estas páginas hemos mencionado algunos. Su familia, de rancio abolengo en el País Vasco, siempre estuvo relacionada con el periodismo, fundando varios periódicos en San Sebastián.

Fue el tercero de tres hermanos y su formación universitaria pasó por una licenciatura en medicina y ejerció como médico en Guipuzcoa. Pero esta profesión nunca le gustó y más pronto que tarde se decantó por la literatura. Se desplazó a Madrid para intentar vivir de sus escritos y, allí, regenta una panadería que pertenecía a su tía materna. –Los compañeros de letras se metían con él diciendo que Baroja tenía mucha miga–. En Madrid colabora con periódicos y revistas y políticamente renuncia al nacionalismo vasco posicionándose a la derecha más clásica y reaccionaria.

Publica su primer libro en 1900, *Vidas sombrías*, con el que obtiene un relativo éxito de público y crítica, como la de Unamuno, Azorín o Galdós. Fue periodista en el norte de África, aunque prefiere el clima del norte. En 1936, después del golpe de estado de Franco, se refugia en Francia huyendo de las “represalias” republicanas. Se establece en Francia y vuelve varias veces durante la guerra a las zonas dominadas por los franquistas donde escribe artículos en contra de la República y de los políticos republicanos. Muchas de sus obras son temáticamente adscritas al País Vasco y sus costumbres y modo de hacer y vivir.

LA REPUBLICA DEL AÑO 8 Y LA INTERVENCIÓN DEL AÑO 12

“Con la muerte de Sagasta, el Partido Liberal, como antes el conservador al morir Cánovas, quedó sin orientación y sin plan”. Así da comienzo Baroja su relato *La República del año ocho*. Su ficción periodística parte de la premisa real de la muerte de Práxedes Mateo Sagasta unos meses antes debida a una infección pulmonar. Con este acontecimiento se pergeña una historia de un futuro posible pero improbable. La prospección a futuro de un escenario realmente novedoso es lo que hace a este relato merecedor de crédito y análisis. En el artículo, o relato más bien, se utilizan algunos de los tics del género, aunque aplicado casi exclusivamente a la política. La sociedad resultante de

estas opciones políticas es tratada de puntillas sin profundizar en lo más mínimo.

Lo que nos trae a considerar este artículo como ficción prospectiva es su manera de narrar la historia futura. En esta narrativa Baroja usa los recursos de la ciencia ficción más comunes y reconocibles. Realmente esta haciendo un relato de ciencia ficción, está manipulando la historia o mejor dicho inventándola, pero utilizando una prospección futura plausible y basada en lo que la historia le proporciona hasta el momento. Sus profundos conocimientos de la política nacional son utilizados para imaginar un futuro de España.

El artículo-relato se publica el 20 de diciembre de 1903 en el periódico *Alma Española*. Según se cuenta en el mismo, la inestabilidad del gobierno lleva a unas elecciones generales en 1906 que demuestran que la mayoría de los españoles, “masa neutra” la denomina, son republicanas. Pese a los esfuerzos de los conservadores de Canalejas, los partidos republicanos obtienen 50 diputados, con lo que se acaba con el bipartidismo sucesorio de liberales y conservadores. Los republicanos sólo obstaculizan al gobierno y este dimite. En 1907 los monárquicos sólo piensan que la salvación de España está en un golpe de estado –cosa que sucedería realmente con la dictadura de Primo de Rivera–. En el país hay una gran agitación: carlistas y anarquistas intentan su particular revuelta.

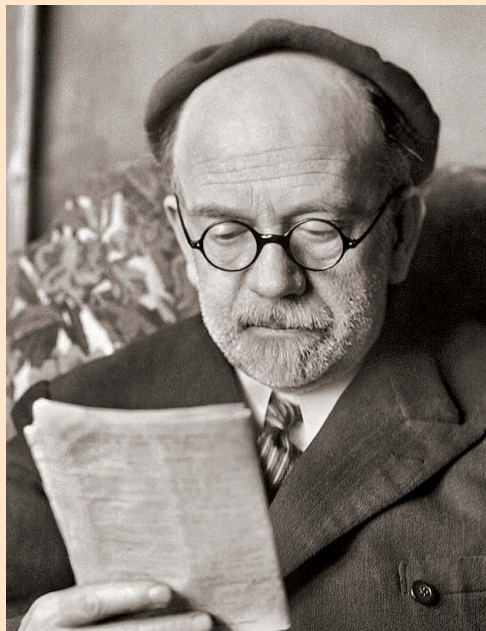
Aprovechando la inestabilidad del gobierno Francia invade Fez y las cábilas de Abackzen toman Melilla y pasan a cuchillo a todos sus ha-

bitantes. En algunas ciudades se rebelan sus guarniciones como en Cádiz o Zaragoza. Las nuevas elecciones traen más inestabilidad y el estado se hace ingobernable, pero ya es una República al poder elaborarse una Constitución –nada se dice sobre el destino del rey–. En 1912 se produce un golpe de estado en el que el general Weyler declara el estado de sitio y se propone pacificar España por las armas. Francia posiciona su flota frente a Barcelona y Mahón y la escuadra inglesa hace lo propio en Cádiz y Arosa.

Aquí acaba el relato, no muy grato desde luego, para continuar con una soflama de Baroja hacia lo que considera peligroso. Cree que España irá a la deriva y se producirá ese caos. Su solución es muy clara y así la expresa “...una Dictadura inteligente. Eso es lo que se necesita aquí y ahora”.

Es evidente el sesgo ideológico de Baroja aunque eso no nos debe importar a la hora de analizar su texto. El escritor utiliza lo que, más adelante se denominó ciencia ficción admonitoria. A través de los recursos literarios plantea un escenario diatópico imposible para el lector. La sucesión de calamidades en España, muy bien hiladas por cierto, producen ese efecto contrario en el lector que rehúye la posibilidad de que un escenario republicano sea conveniente o siquiera deseable. Una técnica empleada por los escritores de ciencia ficción desde sus comienzos y en todas sus temáticas, desde la ecología, hasta el miedo a la tecnología pasando por las sociedades distópicas clásicas. Y este relato es una distopía de las más clásicas aunque trascurra en un tiempo próximo a su escritura, apenas 9 años en el futuro.

En realidad, como todos los distópicos, el autor intenta advertir a sus lectores de la posibilidad de vivir en una sociedad de ese tipo, que se aproxima mucho a la anarquía violenta. España era en esa época una nación muy inestable con una gran lacra que la atenazaba como fue la de la pérdida de las colonias de ultramar –además del inmovilismo, la falta de educación y el caciquismo que imperaba en casi todo el país–. No hay que olvidar que Baroja pertenece a la Generación del 98 y este movimiento se caracterizó sobre todo por el pesimismo en la posibilidad de que España pudiera salir adelante y mejorar. Es este el caso del relato que trasluce una falta de fe absoluta en el pueblo español, al que se describe como incapaz de ponerse de acuerdo ante un destino común. Tomen ustedes nota de lo que se pensaba en 1903 y lo que se está pensando en la actualidad. Curioso paralelismo. *SFW*

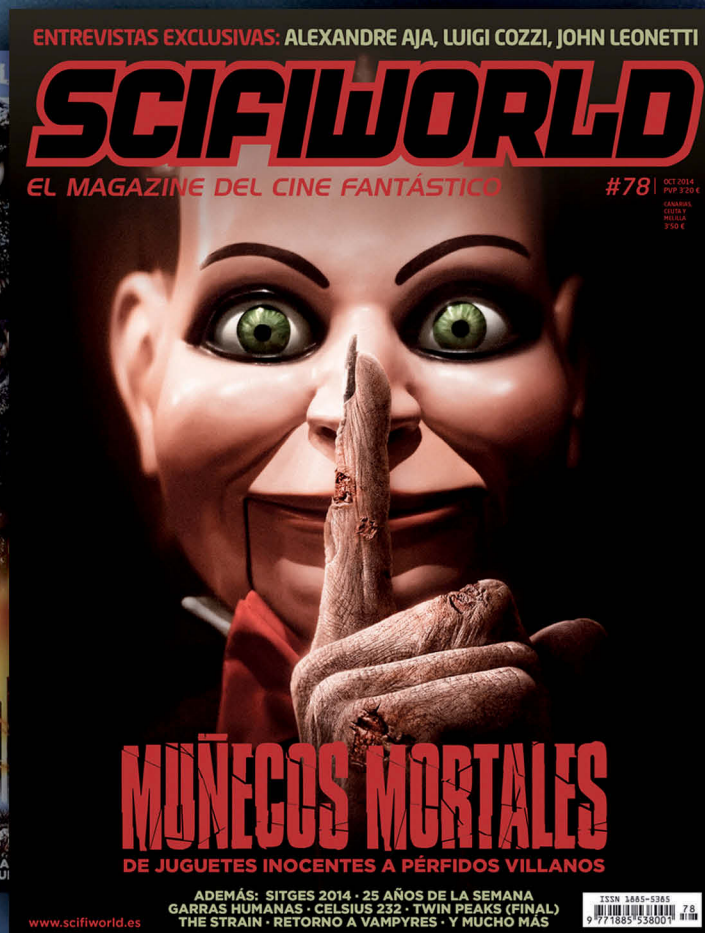


SCIFIWORLD

Tu **revista de cine fantástico** cambia su distribución

Consigue tus ejemplares o suscríbete en
www.scifishop.es o por teléfono **981 530 200**
por tan sólo **3,20 €** (sin gastos de envío añadidos)

¡Recíbela ahora directamente en tu casa!



Edición digital
disponible para



Apple iOS



Android



Online



Playbook



Windows 8

Y toda la actualidad del género en **www.scifiworld.es**



*Me llamo Barry Allen y soy el hombre más rápido del mundo.
Cuando era un niño vi a mi madre ser asesinada por lo imposible. Mi padre fue a la
cárcel por su asesinato. Entonces un accidente me convirtió en lo imposible.
Para el resto del mundo soy un científico forense corriente pero en secreto uso mi
velocidad para luchar contra el crimen y encontrar a otros como yo.
Un día encontraré a quien mató a mi madre... y conseguiré justicia para mi padre.
Soy...*

THE FLASH

ELECTRIZANTE E IRREFRENABLE DIVERTIMIENTO FREAK

por María Laura Gutiérrez Jiménez

Conoces la historia aun cuando no sepas nada de Flash, pues, como la de cualquier héroe, la vida de Flash está marcada por la muerte, la venganza y “la chica”. A los once años, Barry Allen (Grant Gustin) sufrió un incidente que le marcó para siempre: la muerte de su madre a manos de lo imposible, un “relámpago humano”.

La pérdida de su madre y la injusta inculpación de su padre por ello, llegaría a condicionar la vida de Allen para siempre, llevándole a ser científico forense, o CSI. Algo patoso, profundamente sincero, y altamente inteligente, Barry pasa la mayor parte del tiempo enamorado en secreto de su mejor amiga, Iris (Candice Pat-

ton), e investigando casos de carácter imposible hasta que, sin saber cómo, él mismo acabará convirtiéndose en lo imposible: Flash.

Un rayo provocado por la explosión de un acelerador de partículas en los laboratorios STAR alcanza a Barry. Éste obtiene así el superpoder de la velocidad, así como otros habitantes mutan su naturaleza hasta convertirse en metahumanos: seres con poderes o habilidades extraordinarias. Y si bien Barry decide usar sus poderes para hacer el bien, el resto de metahumanos prefieren imponer el caos y el terror, dando lugar a villanos tan carismáticos y conocidos como “Capitán Frío”, el gorila Grodd o “El hombre en llamas”.

¿El gran guiño para nostálgicos y *freaks* en general? John Wesley Shipp (Barry Allen originario en la serie de 1990 y padre de Barry en la actual versión televisiva).

FLASHBACK

Luminosa y vibrante, *The Flash* es la más adictiva y atractiva serie sobre superhéroes actualmente emitida en antena. Mucho menos oscura que *Gotham*, y más entregada a la acción y a los supervillanos que *Arrow*, *The Flash* se aleja de las calles de Starling City (en *Arrow*) para llenar de vida Central City, hogar de Barry Allen.

Pero, ¿quién es Barry Allen? Estamos ante la reinención del personaje llevado a escena por John Wesley Shipp en la serie *The Flash* de 1990. Una versión que, a diferencia de su original, se presenta mucho más inocente y con una

historia propia de venganza y muerte. El nuevo Barry Allen se asemeja más a una versión libre del despistado y optimista Peter Parker que a su predecesor en pantalla.

Otro cambio notable que habrán sabido apreciar (y disfrutar) aquellos *freaks* que (como quien firma estas palabras) hayan visto la versión de *The Flash* de los noventa es que la nueva ficción ataca de raíz el gran pecado de la primera: la tardía inclusión de villanos en la serie. Y es que Barry Allen no sólo nos ha llevado a enfrentarnos a un nuevo y cada vez más asombroso villano (o mejor dicho, metahumano) en cada capítulo, sino que nos ha ofrecido desde el primer momento grandes dosis de



“The Flash” es la más adictiva y atractiva serie sobre superhéroes actualmente emitida en antena



El gran guiño para nostálgicos es la aparición de John Wesley Shipp, Barry Allen originario en la serie de 1990

(Jesse L. Martin), uno de los inspectores más destacados de Central City, padre adoptivo de Allen y gran amigo y compañero de Barry dentro y fuera de la comisaría.

Otra figura casi paternal para Flash es el Doctor Wells (Tom Cavanagh). Descubierto como “El hombre de amarillo” y asesino de la madre de Barry, es un ser ansioso por volver a su era futura, y que 14 años atrás intentó acabar con Barry Allen para al final acabar matando accidentalmente a su madre. La pregunta llegado este momento es: ¿Por qué protege ahora el Dr. Wells a quien una vez quiso matar?: El doctor necesita la velocidad de Flash para volver a su era.

Otros personajes de carácter destacado son la pareja formada por Cisco y Caitlin, ayudantes

del Dr. Wells, amigos de Flash y únicos empleados de los laboratorios STAR tras la explosión. Cisco (Carlos Valdés), el más divertido y *geek* de los personajes, es también el creador de las más asombrosas armas y alta tecnología dentro de los laboratorios STAR. Y si Cisco es el elemento gracioso de los laboratorios, Caitlin (Danielle Panabaker) es la aburrida conciencia de todos.

Menos aburrida y con mayor habilidad para hackear cualquier sistema es Felicity, la simpática informática y ayudante de Arrow, y mejor aliada de Barry en Starling City, ciudad de Oliver Queen. Este último, amigo (a regañadientes), inspiración y apoyo incondicional del corredor escarlata.

LOS MOMENTAZOS

Con un súper villano por episodio, *The Flash* nos ha regalado grandes y espectaculares momentos de diversión y entretenimiento *freak* ante el televisor. Y es por eso que cabe rendir homenaje a las tres mejores peleas escenificadas en la genial serie.

1. Por su carácter inesperado, porque nunca antes vimos al corredor escarlata en mayor estado de rabia y descontrol, y porque una pelea entre justicieros siempre es excepcional, el primer puesto es para el enfrentamiento entre Arrow y Flash. Un estado de “hipnosis” temporal alteró el comportamiento de Barry, llevándole a focalizar toda su rabia en aquellos que, como Arrow, decidieron frenar sus ansias de violencia e ira. Así pues, y durante unos minutos, vimos a Oliver Queen enfrentarse a Barry Allen en el más apasionado y espectacular enfrentamiento a muerte entre dos héroes. ¿El resultado? Un justo empate, que si bien resultaba previsible no restó grandiosidad al duelo de titanes.

2. Aunque si ha habido un enfrentamiento trascendental en la vida e historia de Flash, ese ha sido el vivido con el Dr. Wells en su versión de “El hombre de amarillo”. Como si de dos torneos se tratase, Wells y Allen midieron fuerzas y velocidad en un capítulo en el que, por pri-



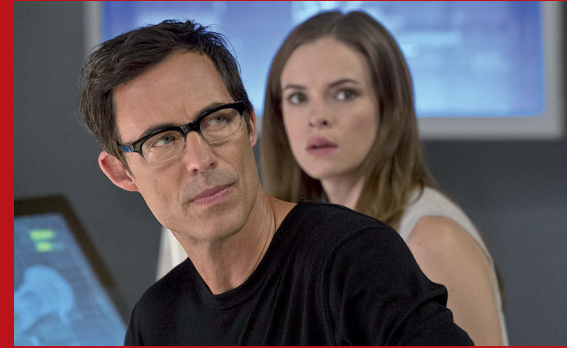
acción y efectos especiales, convirtiendo así cada enfrentamiento entre metahumanos y Flash en vibrantes y espectaculares momentos de irrefrenable divertimento.

METAHUMANOS Y JUSTICIEROS

A Barry Allen lo conocimos en *Arrow* como un patoso y obsesivo científico empeñado en explicar lo imposible y capaz de salvar la vida al justiciero de Starling City. Pero cuando por fin descubrimos a Barry Allen fue en *The Flash*, la serie en la que se revelaría como un inocente e impulsivo justiciero capaz de cualquier cosa para ayudar a los demás y con un único objetivo en mente: liberar a su padre de prisión.

Allen destaca por su patosa inhabilidad para causar una buena primera impresión o llegar a tiempo a los sitios. En contraste a todo ello, Allen presenta una inteligencia superior a la media y un obstinado deseo por ayudar y confiar en los demás. Incansable en su empeño por ser la mejor versión de sí mismo, Allen nunca pierde la sonrisa o la esperanza. Luminoso y vibrante, el hombre vivo más rápido (después de “El hombre de amarillo”) es un irrefrenable soplo de aire fresco en la ficción heroica, pues estamos ante uno de los héroes menos sombríos y tortuosos del actual panorama televisivo.

Y si hay héroe, hay chica. Iris es la mejor amiga y amor ¿imposible? de Barry Allen, una Lois Lane a la que rescatar de villanos y metahumanos varios. Ella es también la hija de Joe



mera vez, Barry Allen cedía su título de hombre vivo más rápido al asesino de su madre. Una increíble persecución por Central City con parada y lucha en el estadio local y un enfrentamiento final en los laboratorios STAR con intervención especial del hombre en llamas incluida son la segunda más espectacular lucha.

3. Si ya en el primer episodio conocimos a uno de los hermanos Mardon, más tarde vivimos el mayor momento de angustia y tensión en *The Flash*: la venganza de Mark Mardon. Con poderes similares a los de su difunto hermano y Joe convertido en rehén, Mark provocó el caos en Central City momentos antes de que Iris por fin confesara su amor por Barry y descubriera, al fin, que su mejor amigo es en realidad el héroe de Central City. Y así, con la vida de Barry Allen del revés, el corredor escarlata vive su momento más complicado cuando, sin quererlo, y en el momento más oportuno, el justiciero acaba retrocediendo en el tiempo. Puede que no fuera el más espectacular, pero sí

el más álgido y vibrante momento de la primera temporada (todavía en emisión).

ARROW VS. THE FLASH

Con el corazón dividido entre dos series que considero no solo excepcionalmente entretenidas, sino genuinamente espectaculares, he querido exponer las diferencias entre *Arrow*, la serie que presentó a Barry Allen, y lo que considero un muy excepcional *spin off*: *The Flash*. Y para ello cabe destacar uno de los más evidentes contrastes: el marcado y tortuoso carácter oscuro de *Arrow* y los callejones de Starling City al más puro estilo Gotham, en claro contraste con la luminosa y vibrante vida de Central City, emplazamiento de alegre y optimista espíritu heroico, mucho más cercana a la Metrópoli de Superman o la ciudad de Peter Parker.

¿Qué quiere decir esto? Que mientras que *Arrow* se pierde en el oscuro laberinto de traición, corrupción y conspiraciones de Starling City, relegando la acción y los villanos a un casi secundario plano, *The Flash* se convierte en el espectáculo pirotécnico de luces y colores que todo amante de los cómics desea ver en escena. Y es que, siempre con la promesa de enfrentarnos a un metahumano en cada episodio, cada vez más poderoso y espectacular, *The Flash* ofrece acción en detrimento de tramas sentimentales o conspiratorias.

La segunda gran diferencia radica en el carácter del héroe. Mientras que en Oliver Queen encontramos a un tortuoso caballero oscuro de la venganza (y a veces asesino), en Barry Allen encontramos a un inocente y entregado justiciero incapaz de infringir daño alguno, capaz incluso de llorar la muerte de quienes hicieron de su vida un infierno.

“The Flash” reúne todos los elementos para convertirse en una de las más longevas series sobre superhéroes



Radiante, vibrante y con la particular habilidad de generar interés por la trama y los personajes, *The Flash* es una pieza de irrefrenable divertimento *freak* para aquellos que, por encima de todas las cosas, veneren los cómics y las historias de superhéroes, pues consiguiendo un perfecto equilibrio entre acción, misterio y sentimentalismo, *The Flash* reúne todos los elementos para convertirse en una de las más longevas y trepidante serie sobre justicieros superheroicos. **SFW**



SCIFIWORLD

Lista con los PUNTOS DE VENTA donde encontrarás Scifiworld Magazine

A CORUÑA

Alita Comics. Ronda de Nelle, 120 | *A Coruña*

Alita Comics. Orzan 94 | *A Coruña*

Alita Comics. Rua Nova de Abaixo nº 2 | *Santiago de Compostela*

El Rincón de Nacho. Alcalde Usero, 70 bajo | *Ferrol*

Librería Pondal. Avda. Finisterre, 44 | *Laracha*

ALBACETE

Librería Herso. Dionisio Guardiola, 18 | *Albacete*

ALICANTE

Ateneo Cómics. Serrano, 10 | *Alicante*

Prensa Papelería Sanvi. Rafael Altamira, 27 Local 1 | *San Vicente del Raspeig*

ALMERÍA

Kiosco Rubí. Avda/ Roquetas esquina Juan Carlos I | *Roquetas de Mar*

Quiosco Milán. Paseo de Almería, 24 | *Almería*

ALAVA

Librería Ayala. Sancho el Sabio, 1 | *Vitoria-Gasteiz*

Librería Mayner. Pza. Provincia, 12 | *Vitoria-Gasteiz*

ASTURIAS

Librería Noveno Arte. Las Artes, 16 Bajo A | *Avilés*

Mazinger Oviedo. Avda. de Galicia, 42 | *Oviedo*

BADAJOS

Espina Hobbies. Meléndez Valdés, 26 | *Badajoz*

BARCELONA

Generación X. Plaza de Tetuan 10 | *Barcelona*

Librería Freaks. Ali Bei, 10 | *Barcelona*

CÁCERES

Generación X. c/ Avda de España 22 | *Cáceres*

CÁDIZ

Librería Jaime. Corneta Soto Guerrero, 8 | *Cádiz*

CASTELLÓN

Llibrería Babel. Guitarrista Tarrega, 20 | *Castelló de la Plana*

CIUDAD REAL

Quiosco Beatriz Quiroga de Vaca. Pza. Balbuena, 1 | *Valdepeñas*

CÓRDOBA

Crash Comics. c/ Duque de Fernán Núñez 2 | *Córdoba*

GRANADA

Librería Cervantes. Arabial, 138 | *Granada*

GUADALAJARA

Kiosco de prensa Santo Domingo. Plaza de Santo Domingo s/n | *Guadalajara*

GIPUZKOA

Generación X. c/ Prim 38 *Donostia*

Librería Ross. San Frantzisko Pasealekua Ibilbidea, 14 | *Tolosa*

Mundo Revista. c/ Juntas Generales 42 bajo | *Barakaldo*

LOGROÑO

Kiosco 66. c/ Duque de Nájera 66 | *Logroño*

LUGO

Librería Totem. Pza. de Santo Domingo | *Lugo*

MADRID

Artistic Metropol. Cigarreras, 6 | *Madrid*

Atom Comics. c/ Fuencarral 134 | *Madrid*

Generación X. c/ Carranza 25 | *Madrid*

Generación X. c/ Puebla 15 | *Madrid*

Generación X. c/ Fermin Caballero 57 | *Madrid*

Generación X. c/ Elfo 98 | *Madrid*

Generación X. c/ Maqueda 52 | *Madrid*

Generación X. c/ María Sevilla Diago 14 | *Madrid*

Generación X. c/ Santa Casilda 3 | *Madrid*

Generación X. c/ Hachero esq. Monte Igueldo | *Madrid*

Generación X. c/ Travesía Dr. Fleming 15 | *Madrid*

Generación X. c/ Alcorisa 67 | *Madrid*

Generación X. c/ Los pinos 54. 28922 | *Alcorcón*

Generación X. c/ Leganes 39. 28945 | *Fuenlabrada*

Generación X. c/ Avda Baunatal 6. 28701 | *San Sebastian de Los Reyes*

Generación X. c/ Yugoslavia 5. 28935 | *Leganés*

Generación X. c/ Avda Covibar 8 (Centro cívico) | *Rivas VaciaMadrid*

Generación X. c/ Cuesta de San Francisco 6 Bis Loc2. 28231 | *Las Rozas*

La Ronda Prensa Papelería. Ronda de Atocha, 26 | *Madrid*

Mordor Games. c/ Travesía Real, 3 | *Collado Villalba*

MÁLAGA

Comic Stores. Paseo de los Tilos, 30 | *Málaga*

MURCIA

Prensa y Revistas Serrerías. Asunción nº 95 | *Molina de Segura*

Librería Ugarit. Carretera de Posete 6 | *Cieza*

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

El Desván del Leprechaun. Isla de Cuba, 28

PONTEVEDRA

Librería Paz. Peregrina, 29 | *Pontevedra*

Mazinger. Zamora 65 bajo | *Vigo*

Kiosco El Baúl. Toledo 138, bajo B | *Vigo*

SALAMANCA

Shogun. Padilleros, 11 | *Salamanca*

TARRAGONA

Llibreria Esther. Ps. Marítim St. Joan de Déu nº. 231 local | *Segur de Calafell*

VALENCIA

Librería Izquierdo. G. V. Fernando el católico, 12 | *Valencia*

Imágenes Shop. Ruzafa 14 | *Valencia*

Generación X. c/Vila de Muro 5 | *Valencia*

Papelería-Kiosko-Bazar Chic. Juan Martínez Company, 3 - 2ºD | *Benetusser*

VALLADOLID

Libros&Libros. c/Torrecilla 9-11 Pasaje Wuttemberg | *Valladolid*

ZARAGOZA

Papelería Zentro. Centro Nº 13 | *Zaragoza*

Papelería El Parque. Demetrio Galán Bergua, 19 | *Zaragoza*

**Edición digital
disponible para**



Apple iOS



Android



Online



Playbook



Windows 8

SFW

HOLLODECK

TODO TU MUNDO
FANTÁSTICO

HOME VIDEO

INTERSTELLAR

NOLAN EN ESTADO DE GRACIA

VIDEOJUEGOS

MORTAL KOMBAT X

EL KOMBAT MÁS BRUTAL

CÓMICS

YOUNG RONINS

SERIE DE 5 NÚMEROS SEMANALES

BSOs

TORTUGAS NINJA

Y LA GUERRA DE LOS MUNDOS

LIBROS

LA REPÚBLICA PNEUMÁTICA

J. VALOR MONTERO



Interstellar (2014)

Distribuidora:
Warner

PVP: 20,95 euros

Fecha salida:
10/04/2015

INTERSTELLAR

En un momento en que los cultivos están muriendo y la comida escasea, los gobiernos y las naciones se derrumban al tiempo que la NASA ha desaparecido tras ser la verdadera lacra que provocó en el siglo XX todo lo que ahora ocurre. Pero cuando una misteriosa grieta en el espacio tiempo se abre, viene a provocar que los trozos de la ahora desaparecida NASA tengan que ser nuevamente reunidos para explorar y ofrecer una última oportunidad para la salvación de la Tierra.

LAS TORTUGAS NINJA: (PELÍCULAS CLÁSICAS)



(1990/1991)

Distribuidora:
Selecta Visión

PVP: 25,95 euros

Fecha salida:
01/04/2015

Edición restaurada y remasterizada con las dos películas originales con el doblaje original de Cine. El contacto con una sustancia llamada Ooze, convierte a cuatro pequeñas tortugas en unas curiosas tortugas gigantes, que tienen la capacidad de hablar, de caminar como los humanos y de comer pizzas. La sabia rata Splinter será su mentor y las instruirá en el arte de la lucha convirtiéndolas en guerreros ninja. Su mayor enemigo es el malvado Shredder que quiere apoderarse del mundo.



Ouija (2014)

Distribuidora:
Universal Pictures

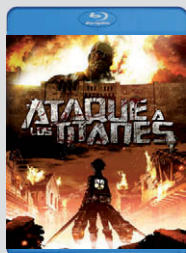
PVP: 24,95 euros

Fecha salida:
10/04/2015

OUIJA

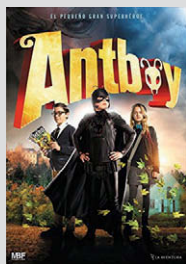
Después del fallecimiento de Debbie, su amiga de la infancia Laine encuentra un viejo tablero de Ouija y decide usarlo para despedirse de su amiga. Llena de curiosidad empieza a hacer preguntas sobre la extraña muerte de la joven y descubre que el espíritu que habita el tablero no tiene ninguna intención de acabar con las sesiones. Laine comprende los secretos de la casa de Debbie y descubre que la joven no ha sido la primera víctima y que tampoco será la última.

OTROS LANZAMIENTOS DESTACADOS



ATAQUE A LOS TITANES (T1-1)

Selecta Visión | 01/04/2015



ANTBOY: EL PEQUEÑO GRAN SUPERHÉROE

20th Century Fox | 01/04/2015



PACK LAS AVENTURAS DE TINTÍN

Selecta Visión | 01/04/2015



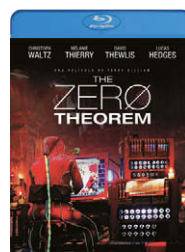
NIKITA (TEMP. 2)

Warner | 10/04/2015



LUPIN Y EL CORAZÓN PÚRPURA DE CLEOPATRA

Mediastres Estudio | 08/04/2015



(2014)

Distribuidora:
Sony Pictures

PVP: 18,95 euros

Fecha salida:
08/04/2015

THE ZERO THEOREM

Qohen Leth es un genio de la informática que vive en un mundo corporativo controlado por la misteriosa "Dirección". Recluido en el interior de una capilla en ruinas, Qohen trabaja en la solución a un extraño teorema, un proyecto que podría descubrir el sentido de la vida y la existencia del alma.



Oculus (2014)

Distribuidora:
A Contracorriente Films

PVP: 15,95 euros

Fecha salida:
14/04/2015

OCULUS. EL ESPEJO DEL MAL

Tiempo atrás, un asesinato dejó dos niños huérfanos. Las autoridades culparon al hermano, mientras que la hermana creció creyendo que el verdadero culpable fue un antiguo espejo maldito. Ahora, completamente rehabilitado y con veinte años de edad, el hermano está listo para empezar de nuevo, pero la hermana está decidida a demostrar que fue el espejo lo que destruyó a su familia.



El Ministerio del Tiempo (2015)

Distribuidora:
Divisa

Fecha salida:
16/04/2015

EL MINISTERIO DEL TIEMPO

El Ministerio del Tiempo es una institución gubernamental autónoma y secreta que depende directamente de Presidencia de Gobierno. Sólo reyes, presidentes y un número exclusivo de personas saben de él. El paso hacia otras épocas se realiza a través de puertas vigiladas por las Patrullas del Ministerio. Su objetivo: detectar e impedir que cualquier intruso del pasado llegue a nuestro presente, o viceversa.



Young Ones (2014)

Distribuidora:
Karma Films

Fecha salida:
17/04/2015

YOUNG ONES

En un futuro no muy lejano, la escasez de agua ha hecho que se convierta en un bien muy preciado. En la aridez de esas tierras vive Ernest Holm con sus hijos Jerome y Mary, defendiendo a su familia de los bandidos. Sin embargo todo se complica con la llegada del novio de Mary, que tiene sus propios planes para los Holm: hacer lo que sea necesario para tomar el control y traer el agua de nuevo a sus tierras.



HALO: NIGHTFALL



Halo: Nightfall (2014)

Distribuidora:
Tema Distribuciones

Fecha salida:
22/04/2015

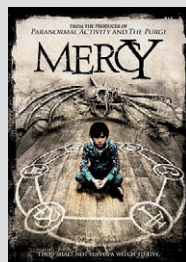
Historia de Jameson Locke, un legendario cazador de hombres y agente de la Oficina de Inteligencia Naval (ONI), la rama militar más poderosa y secreta de la Tierra. Él y su equipo están investigando al terrorista "chatter" en la lejana colonia de Sedra, cuando son capturados tras un terrible ataque biológico.

Liderados por Locke, los agentes de la ONI se ven obligados a colaborar con Randall Aiken, un comandante local con una historia extraordinaria y una profunda y arraigada desconfianza hacia la ONI. A medida que van desentrañando una trama que los atraerá a un antiguo artefacto infernal, se verán obligados a luchar por su supervivencia, cuestionarlo todo, y en última instancia escoger entre sus lealtades y sus vidas.

OTROS LANZAMIENTOS DESTACADOS



FRÍO EN JULIO
La Aventura | 22/04/2015



PIEDAD
(DE STEPHEN KING)
Universal | 17/04/2015



BIG HERO 6
Disney | 29/04/2015



VICE
Triptictures | 29/04/2015



**NOCHE EN EL MUSEO:
EL SECRETO DEL
FARAÓN**
20th Century Fox | 29/04/2015



EL HOBBIT: LA BATALLA DE LOS CINCO EJÉRCITOS



The Hobbit: The Battle of the Five Armies (2014)

Distribuidora:
Warner

Fecha salida:
21/04/2015

Después de haber recuperado su reino del Dragón Smaug, la Compañía ha desencadenado sin quererlo una fuerza inimaginable en el mundo. Un Smaug enfurecido volaba hacia la Ciudad del Lago para acabar con cualquier vida que se encontrase allí. Obsesionado por encima de todo con su tesoro al fin recuperado, Thorin sacrifica la amistad y el honor para atesorarlo mientras que Bilbo intenta frenéticamente hacerle ver la razón por la que el hobbit toma una decisión desesperada y peligrosa. Pero hay aún mayores peligros por delante.



WAX

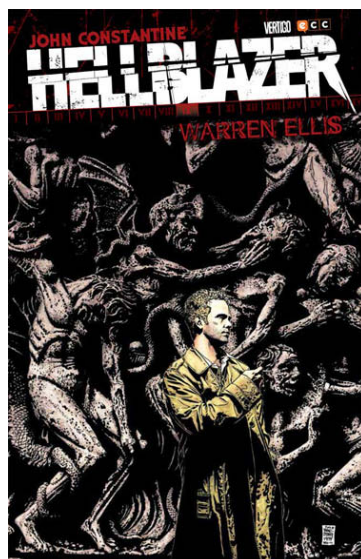
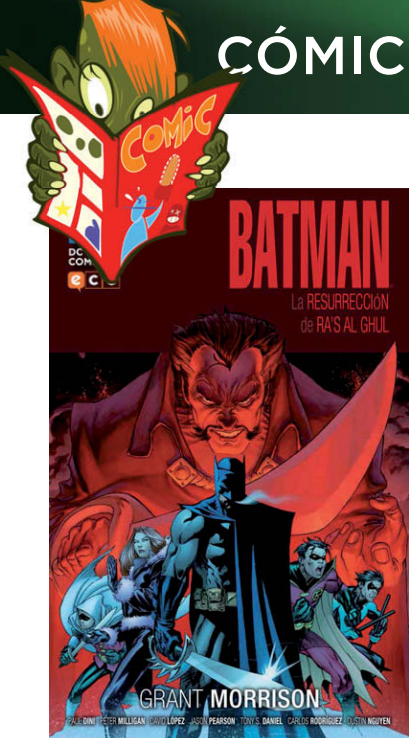


Wax (2014)

Distribuidora:
Tema Distribuciones

Fecha salida:
22/04/2015

Mike (Jimmy Shaw) acepta la propuesta de una productora (Geraldine Chaplin) de pasar la noche en un museo de cera, a fin de documentar con su cámara los fenómenos extraños que supuestamente suceden en él. Pronto Mike descubrirá el terror personificado en el siniestro Dr. Knox (Jack Taylor).



Abril, mes que preside la gran época de salones de cómics, de ingentes cantidades de novedades que nos inundan hasta vaciar nuestros bolsillos, y hasta llenar nuestras estanterías; mes de comienzos de series, colecciones, sagas... Este mes que prologa la primavera cómica viene cargado de títulos y novedades, como vemos aquí.

ECC, en su línea más superheróica, continúa con el gran arco argumental que nos muestra el Universo DC unos años en el futuro, *El Fin del Mañana* (Future's End en la versión original), donde un joven Terry McGinnis ha viajado desde bastantes años más en el futuro para impedir que el mundo se vaya al garete por culpa de Hermano Ojo. Así nos llega su quinta parte además del primer especial dedicado a Batman y algunas de las series de la Batfamily. El universo DC de las New 52 se va reorde-

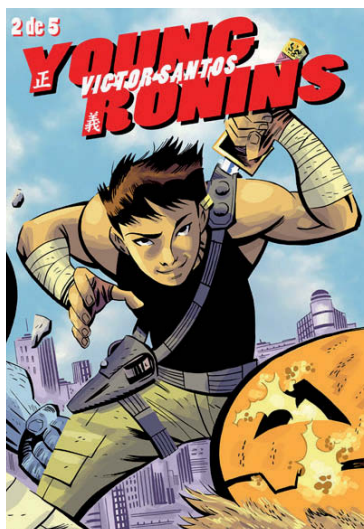
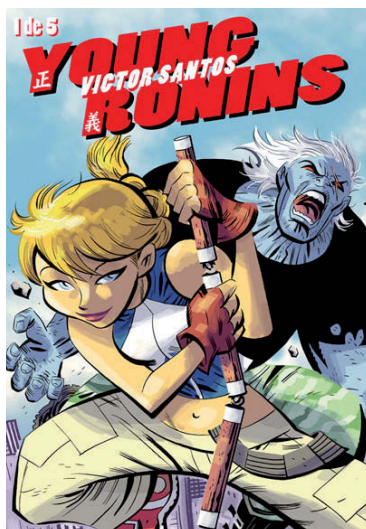
nando poco a poco para el nuevo cambio que aparecerá en pocos meses, así, Cazadora y Power Girl volverán a su mundo en *Las mejores del Mundo: Regreso a Tierra 2*. La Wonder Woman de Brian Azarello y Cliff Chiang, con el apoteósico final a tal epopeya mitológica moderna, llega a su fin en el número 9. Y por último, una novela gráfica muy especial protagonizada por las dos chicas que mejor llevan las medias de rejilla: Canario Negro y Zatanna, en la historia *Hechizo de Sangre*. Dejando el universo de las new 52, ECC trae reediciones del universo antiguo, entre ellas una nueva entrega del Batman de Morrison con el título *La resurrección de Ra's al-Ghul*, con Batman y Damian "Robin" Wayne en plena escena. Además, el antihéroe más vulgar, apuesto y extrañamente adorable de la creación, vuelve a nosotros en una increíble nueva edición de *Lobo: El Último Czar-niano*. Como novedad especial, en

la línea Year One, esa tierra paralela donde ya conocimos a un Batman muy diferente y a un Superman escrito por Straczynski, aparece *Titanes: Tierra Uno*, un nuevo comienzo para el equipo adolescente por antonomasia de DC, con unos Cyborg, Beast Boy, Koriand'r, Raven y Terra que nunca habríamos imaginado. En cuanto a la reedición de las obras maestras de Vertigo, este mes lo tenemos algo menos cargado, aunque no por ello debemos dejar pasar dos títulos que se deben encontrar entre los imprescindibles de nuestra colección de clásicos: Predicador, que ya llega a su número 9, y la segunda entrega del nuevo recopilatorio de lujo para John Constantine: Hellblazer, que esta vez viene con el tomo único dedicado al Warren Ellis.

Planeta, tan heterogéneo como siempre, nos trae manga y humor a partes iguales. En su línea manga más clásica, siguen las aventuras de Goku en Dragon Ball Color y la se-

gunda entrega del arco arco argumental *Freezer*. Además, sale a la venta *Jaco*, considerada por su autor, Akira Toriyama, como un antecesor directo de Dragon Ball. En la línea Star Wars, una nueva obra del autor de Vader e hijo, y Vader y su princesita, Jeffrey Brown, que ahora nos sorprende con unas "historias para dormir" tituladas *Buenas noches, Darth Vader*. Por último, con *Los niños son raros*, Brown nos cuenta cómo su hijo de 5 años ve el mundo mientras su padre lo observa y lo convierte en centro de su última obra.

Por último, GRAPA! nos trae una novedad original y fresca, algo que pretende renovar el panorama de los cómics de grapa: *Young Ronins*. Una serie dividida en 5 números semanales en los que el superventas internacional Victor Santos nos cuenta una historia de aventuras, misterio y artes marciales que aúna lo mejor de series como Kim Possible, Teen Titans y Ben 10. *SPW*





MORTAL KOMBAT X™



Desarrollador:
NetherRealm Studios

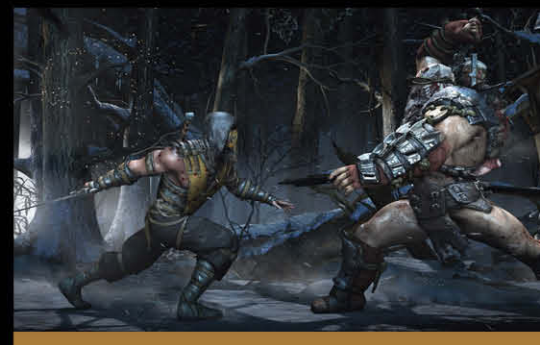
Distribuidor:
Warner Bros.

Plataforma:
PS3 | PS4 | XBOX 360
XBOX-ONE | PC

Lanzamiento:
14 / 04 / 2015

Género:
Acción, Lucha

Mortal Kombat X es el próximo título de la legendaria saga de NetherRealm Studios que llevará la franquicia a una nueva generación. El juego combina una presentación cinematográfica con un nuevo gameplay para ofrecer la experiencia Kombat más brutal donde cada pelea importa en una batalla por la supremacía. Por primera vez, *Mortal Kombat X* permite a los jugadores elegir varias versiones de los personajes. Los jugadores entrarán en una historia original con personajes míticos del clásico juego como Scorpion o Sub-Zero. Warner Bros. Interactive Entertainment ha anunciado también *Mortal Kombat X* para dispositivos móviles, un juego híbrido entre un *free-to-play* y un juego de cartas que supondrá la próxima evolución de los juegos de lucha y llegará para iPad, iPhone, iPod touch y Android. Desarrollado por NetherRealm Studios, el juego ofrecerá grandes gráficos y una experiencia de lucha personalizable en cualquier lugar y en cualquier momento gracias a la accesibilidad que ofrecen los dispositivos móviles. **SFW**



Vuelvo a traeros mis comentarios sobre las bandas sonoras más interesantes que han llegado a nuestras salas en las últimas semanas. Animación, aventuras, terror, acción y mucha ciencia-ficción que podemos disfrutar también en cuanto a música se refiere. Y con nombres de prestigio y Oscar entre los responsables. Empecemos!



THE WOMAN IN BLACK 2: ANGEL OF DEATH

MARCO BELTRAMI, MARCUS TRUMPP & BRANDON ROBERT

Es curioso que una película que tuvo su cierto éxito, muy localizado, sea capaz de conseguir tener una secuela. La verdad es que en el fondo es un intento de desarrollar el mito, ahora avanzando en el tiempo, pero manteniendo esa estética gótica y oscura de *La Mujer de Negro*. Uno de los que regresa (el único, aparte de la protagonista del título) es Beltrami, en esta ocasión acompañado por otros dos compositores. No queda muy claro quien ha hecho que. Si los nuevos compositores se han encargado del desarrollo de los temas creados por Beltrami para la película, o si Beltrami ha tenido mayor participación. Aparte de mantener el sonido similar al de la primera parte, dichos temas previos siguen estando ahí. Tenemos nuevos temas, para nuevos personajes, en esta ocasión cargados de un tono más melancólico y depresivo. Aparte se incluyen buenos momentos de terror, con Beltrami dejándose ir y manteniéndonos en tensión con piezas como "First Night" o "Under the Causeway". Una clásica muestra de partitura de una secuela, donde se escucha algo de menos intensidad y fuerza que en su primera parte. Pero lo suficientemente interesante como para mantenernos entretenidos.



OCULUS THE NEWTON BROTHERS

Una película sobre un espejo con maldición, tiene ese algo clásico dentro del género de terror. La película ha venido precedida de buenos comentarios, y para los aficionados al género es uno de esos títulos que vamos a terminar revisando. Antes o después. Pero musicalmente no termina de convencer del todo. The Newton Brothers son un dúo de músicos que casi están tocando todos los palos dentro de la música de cine. El terror es uno más de ellos, en el que su sonido se presta mucho. Curiosamente este puede ser uno de sus trabajos más convencionales y clásicos, aunque el problema es que pueda ser demasiado atmosférico y ambiental. Aunque en este caso los compositores logran crear esa necesaria sensación de inquietud y falso suspense, la banda sonora se queda muy corta en cuanto al elemento más entretenido y adrenalítico. La presencia del maligno espejo queda representada por un pulso grave y retumbante que va apareciendo a lo largo de toda la partitura. Mientras que el lado humano y emocional, se presenta con el trabajo de la sección de cuerdas de la orquesta. Afortunadamente no sintetizadas, lo que les da algo más de carácter. Pero poco más. Sí que tenemos algún momento de terror como "Fingernails", "I've Seen the Devil" o "He is Me". Pero los más de 70 minutos de la banda sonora, se terminan haciendo algo repetitivos.

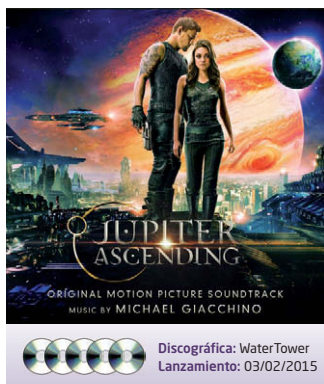


EX_MACHINA GEOFF BARROW & BEN SALISBURY

Hay que reconocer el mérito a una música que intenta aportar algo a la historia más allá de ser un murmullo de fondo, *Oculus* así lo muestra. Pero en este caso, *Ex_Machina* es uno de los ejemplos más radicales de ambiente grabado que he escuchado en los últimos años y uno de los casos más extremos de oportunidad perdida que he escuchado recientemente.

Geoff Barrow es conocido por ser el teclista de la banda británica Portishead, aparte de otras colaboraciones con Massive Attack y Tricky. Mientras que Ben Salisbury es un colaborador habitual (bajo el seudónimo Drok cuando trabajan juntos), y bien conocido en el panorama británico por su trabajo orquestal, especialmente para documentales de la BBC. También habitual del panorama musical tecno-trance de Bristol (en el que ambos colaboran habitualmente), en esta ocasión se ha traducido en una partitura que me resulta absolutamente imposible diferenciar del más puro diseño de sonido, para intentar denominar la música en el sentido más convencional del término. Primeramente la música en el disco se encuentra muy producida, creando largas piezas de música puramente "ambient", con lo que no se sigue una estructura de desarrollo convencional de la banda sonora. La idea era adaptarse al desarrollo de la historia siguiendo este estilo. Pero incluso con desarrollos libres, no atados a escenas y momentos específicos de una película, hay bandas sonoras que cuentan algo. Esta no.

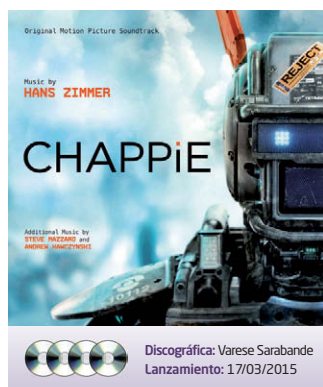
Todo es frío, oscuro, absolutamente sin emociones. Algo que en un principio podía tener relación con la historia, pero que no lo es en absoluto. Precisamente la identificación emocional entre máquinas y humanos se consigue por el estupendo trabajo de los actores. El aporte musical es completamente nulo en ese sentido. Como consecuencia, la música no pasa de ser más que 50 minutos de fondo ambiental. Ahora entiendo porque fue rechazada su música para *Dredd*.



JUPITER ASCENDING MICHAEL GIACCHINO

Desde ya, uno de los mejores títulos del año. Vaya trabajo que se ha marcado Michael (*Lost*, *Star Trek*, *Up*) Giacchino. Y encima en una edición con más de 100 minutos de música que en ningún momento da respiro, ni baja su calidad. Giacchino ha comentado que en este proyecto compuso cerca de 80 minutos de música antes de ver el montaje final. Un lujo que pocos compositores pueden disfrutar. Esa libertad que le han ofrecido los Wachowski se nota perfectamente en la música.

De inicio nos introduce cuatro movimientos orquestales en los que va a reflejar buena parte del grueso del estilo, temas y motivos de la partitura. Como introducción es sencillamente impresionante. Desde momentos puramente emocionales a piano, grandes momentos de acción y aventura y todos los temas principales de la película se encuentran aquí. Pero es que el resto no baja el listón aquí marcado. Espectaculares temas de acción y suspense. Algunas de ellas de más de nueve minutos de duración. Valga como ejemplo la espectacular "Commitment". Más de diez minutos cargados de emoción, que va evolucionando en un maravilloso "tour de force" orquestal con coros, voz solista, sonido oscuro de thriller, acción, y emocional. Todo en una sola pieza. Absolutamente magistral.



CHAPPIE HANS ZIMMER

Claro ejemplo de como componer para una película cuyo protagonista es una máquina y su relación con los humanos que le rodean. Zimmer genera amor y odio a partes iguales, no me considero excesivamente Zimmeriano (hay bastantes compositores que van por delante en mi lista de gustos), pero soy el primero en reconocer que es uno de los grandes. Mejor como productor que como compositor, siempre da con el sonido que la película requiere. **Chappie** es una historia que nos han contado ya varias veces; un robot al que se le proporciona la capacidad de pensar o actuar como humano, y que debe enfrentarse a sus creadores teniendo que diferenciar entre buenos y malos. En este caso con un mayor componente de acción y aventura que otra cosa, Zimmer ha decidido (en colaboración con un par de sus secuaces habituales) realizar su primera partitura completamente electrónica en años, y el resultado es realmente interesante. De primeras Zimmer parece darle a la partitura un sonido clásico de sintetizador ideal para ese mundo futuro lleno de robots. En algún momento, dicho sonido toma visos radicales como en "The Only Way Out of This". Sin embargo Zimmer no se olvida de proporcionarle esa emoción y evolución a su protagonista, con momentos mucho más delicados y humanos como "A Machine that Thinks and Feels", y ese sonido casi de cajita de música, que carga la partitura de melancolía humana. Ese

es el juego que va a manejar durante toda la banda sonora, con la electrónica y la percusión aportando una gran sensación de ritmo y acción. Especialmente con la colaboración de la guitarra eléctrica. Y el punto final es ese "casi homenaje" a su amado Morricone en la pieza final "We Own the Sky", con ese silbido que le proporciona el toque de "western" final a la historia. Un Zimmer que me merece mucho más la pena que en la gran mayoría de sus proyectos más serios.

Pasamos ahora a nuestra sección para el recuerdo que hoy se acerca a la música de dos sagas que han tenido diferentes encarnaciones cinematográficas. Por un lado las tortugas más gamberras y bromistas que se conocen. Y por otro lado una de las historias de invasiones alienígenas más conocidas.



LA GUERRA DE LOS MUNDOS La novela de H.G. Wells es probablemente uno de los clásicos de la ciencia ficción más conocidos. Existen cerca de 10 versiones cinematográficas sin entrar en otras películas, más que "cercanas" a dicha historia (para quien no lo entienda, me refiero a **Mars Attacks!** e **Independence Day**...). Pero si queremos centrarnos en sus bandas sonoras y sin querer ser en absoluto exhaustivos, de todas ellas, dejando fuera el estupendo musical de Jeff Wayne, las más destacadas serían el clásico dirigido por Byron Haskin en 1953, y la estupenda puesta al día que se marcó Spielberg 52 años después.

War of the Worlds (1953) cuenta con la partitura de uno de los maestros de la serie B como es Leith Stevens. Responsable de la música para películas como **Chuka**, **Tu Mano en la Mía** o **Samantha**, Stevens era un habitual en películas de ciencia ficción en los años 50. **Cuando los Mundos Chocan** o **Destino la Luna** son dos buenos ejemplos. Desgraciadamente los masters de la partitura se encuentran prácticamente perdidos. Intrada consiguió publicar los únicos 16 minutos de música que sobreviven (aislados

de la película) en los sótanos de la Paramount. Una música cargada de fuerza, con unos créditos iniciales realmente potentes. El resto una música de tensión y suspense como la que acompaña a la escena de ese ojo alienígena que escanea el sótano de una casa derruida en busca de supervivientes. Una música orquestal poderosa y dramática, muy habitual de las grandes producciones de aquella época.

War of the Worlds (2005), sin embargo es un gran espectáculo de Hollywood. Steven Spielberg retornaba a la ciencia ficción de alienígenas, por la puerta grande. Una película que produjo y rodó en un abrir y cerrar de ojos, casi sin que los aficionados nos diésemos cuenta. Pero que sin embargo cuenta con la increíble calidad de cualquiera de sus producciones. Con momentos ya míticos, como la aparición y ataque inicial de los trípodes, la película sabe crear la tensión y acción suficientes, trasladándola a la actualidad como para dejarnos sin alientos. Su colaborador habitual John Williams fue el encargado de realizar otra más de sus maravillosas partituras orquestales. Probablemente sea una de sus bandas sonoras que funcionen aún mejor en la película que fuera de ella. Con un Williams buscando manipular las emociones del espectador completamente. Por un lado música de acción sin control ("The Ferry Incident"), que es la que se puede esperar encontrar en un título como este. Pero donde brilla es en su recuperación de esos momentos de terror, marcados por una música más disonante ("Probing the Basement"), que no le habíamos escuchado demasiado en los últimos tiempos. Evidentemente, el lado humano y emocional también es importante, especialmente en esa familia separada y rota, que esta invasión junta de nuevo ("Ray and Rachel"). Una demostración más de la calidad de uno de los grandes maestros de la música cinematográfica.

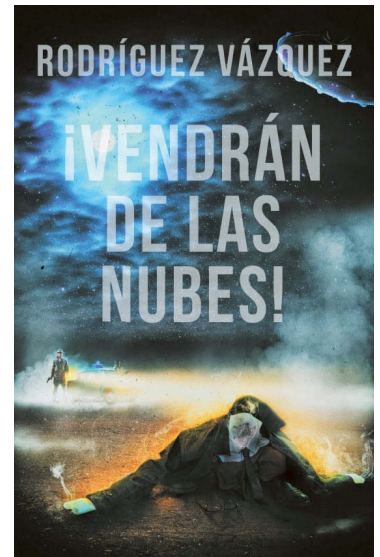
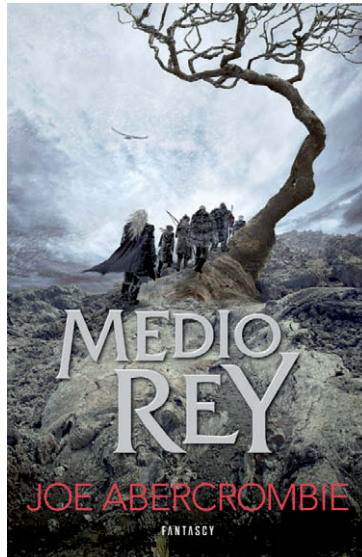
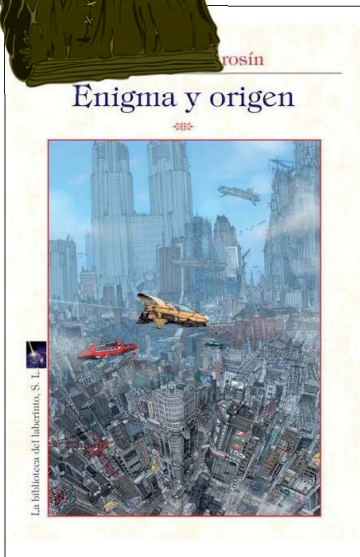


LAS TORTUGAS NINJA Estos simpáticos personajes creados por Kevin Eastman y Peter Laird, en claro homenaje-coña al trabajo de Frank Miller, se convirtieron en todo un éxito en 1984. Aunque su primera aparición fue en la pequeña pantalla en una serie animada de televisión, que perdía bastante de la mala leche del comic, su primera incursión cinematográfica fue en una especie de trilogía estrenada en los años 90. A mayor gloria de los maravillosos efectos de la compañía de Jim Henson, la verdad es que las películas son más que nada producto de su época. La música de John DuPrez para las mismas no tiene una edición en condiciones, siendo lo más recordado de ellas la colección de canciones de rap y hip-hop que las inundaban.

Sin embargo este nuevo siglo ha visto un renacer del interés de estos personajes. La primera fue **TMNT** en el año 2007. Una película de animación por ordenador que enganchaba su trama como continuación de la primera película de los años 90 (daba por inexistentes sus dos secuelas). Dicha película no terminó de funcionar completamente y fue una producción complicada. Su música inicialmente fue compuesta por Marco Beltrami, la cual terminó siendo rechazada al ser tildada de excesivamente "oscura". En su lugar entra Klaus Badelt, que terminó realizando una partitura no destacable, aunque sí adecuada. En ella añade bastantes elementos étnicos, que en ocasiones recuerdan demasiado a su música para **The Promise**, así como una orquestación original y fresca. Más típica de una película de acción Hollywood. Es más, precisamente si en algo destaca es en sus entretenidos momentos de acción. Una pena que la banda sonora (de nuevo) prefiriese centrarse en una multitud de canciones, alguna de las cuales ni se escuchan en la película, con sólo dos breves piezas de Badelt de muestra en la misma.

La única edición real de la partitura para una película de Las Tortugas Ninja, al fin se produjo con el estreno de **Teenage Mutant Ninja Turtles** en 2014 con la música del actual compositor rey de las películas de acción: Brian Tyler. Habitual compositor de su director, Jonathan Liebesman (**Darkness Falls**, **The Killing Room**, **Battle: L.A.**) Tyler le proporciona a la película todo lo que debe tener. Un tema principal memorable y pegadizo, que termina convirtiendo en una marcha heroica ("TMNT March"). Pero sobre todo múltiples temas de acción sin freno, sobre los que va apareciendo dicho tema principal.

Pero Tyler además va aprovechando para introducir todo otro grupo de temas secundarios, sobre los que va construyendo temas cada vez más grandiosos y cargados. Especialmente con una espectacular presencia coral que sabe moverse desde la emoción ("Adolescent Genetically Altered Shinobi Terrapins") a la pura acción ("Splinter vs. Shredder"). Cerca de hora y cuarto de música que pasa de un plumazo y sin que nos demos cuenta. Toda una demostración de maestría de componer para un **blockbuster**. Deseando que se desarrolle esa anunciada segunda parte, para ver de lo que es capaz Tyler.



Hace unos días llegó la primavera, y con ella las alergias, las temperaturas en aumento, los cambios de vestuario y el cambio de hora. Además de eso ya hemos tenido unas elecciones en Andalucía y las elecciones municipales y autonómicas que están al caer. Ha cambiado el mapa político en Andalucía y supongo que cambiará en muchos municipios españoles. El otro día recordaba en una conversación en Facebook, y a tenor de las candidaturas madrileñas, un cuento de Steve Reedwood titulado **Desde Madrid al Infierno** publicado en la antología **Simetrías Rotas** (editorial Sportula) que aportaba datos “fidedignos” acerca de cómo era posible que Aguirre siempre estuviera en el primer puesto para todo. Se lo recomiendo si quieren saber la verdad y pasar un rato de divertida y sana lectura.

Los autores del género han tratado en algunas ocasiones el tema de las elecciones, y sus consecuencias, de manera diversa. A modo de ejemplo, en **El cetro del azar**, del autor francés Gilles D'Argyre, las elecciones no existen como tales y cualquier ciudadano, elegido al azar por una computadora global, puede ser “Emperador” de la humanidad por un periodo determinado de tiempo. El poder está, pues, en manos de una oligarquía tecnocrática y el emperador es un mero ornamento. ¿No les recuerda algo en algún sitio? Por otra parte en la tan nombrada en estas páginas **Mercaderes del espacio** (Frederick Pohl y Cyril M. Kornbluth) las elecciones son un mero trámite ya que el gobierno mundial está en manos de las grandes corporaciones y al Presidente USA se le permite graciosamente asistir de vez en

cuando a las reuniones del Capitolio. El tratado de libre comercio entre la Unión Europea y los Estados Unidos de América (TTIP) va directamente en ese sentido. Las corporaciones tendrán el poder y para que un país pueda promulgar leyes que les afecte, a las multinacionales, primero deberán pedir permiso por si acaso. Se avientan tiempos terribles.

Pero mientras que se despejan las incertidumbres electorales, vamos a lo que interesa a esta sección que no es otra cosa que las novedades aparecidas en el mercado.

Comenzamos con **Enigma y origen**, editado por la Biblioteca de Laberinto, y que es la última novela del escritor Carlos F. Castrosín, en la que se nos ofrece un thriller tecnológico. Rafael Gil, un importante comercial del universo de los laboratorios farmacéuticos y la industria cosmética, es invitado a reunirse en Torre Espacio, en el despacho de V-Revlon, en la planta 41, con Andrés Alcaraz, un directivo de la firma. Hay que darle el empujón definitivo al proyecto «On-dine Complete». Y, a partir de aquí, pues todo muy actual aunque estemos en un futuro próximo... lo cual parece convertir a Castrosín en un autor filosóficamente pesimista...: Industria cosmética, intrigas, espionaje económico, ramificaciones con la corrupción política, sexo, atentados, asesinatos, experimentos secretos...

El veterano escritor gaditano Ángel Torres Quesada ha presentado su última obra, **El final del origen** en la editorial Dalya, el pasado mes de marzo. Se trata de una continuación de **Sombras en la Eternidad** que retoma los personajes de aquella. Según el autor, la novela premiada con la Beca Pepsi en la Semana Negra de Gijón de 2000 era

mucho más amplia y hubo que recortarla para adecuarse al concurso. Pero la investigación histórica estaba ya hecha y este material es el que ha formado este nuevo libro. Según Torres se trata de “una fantasía basada en hechos reales, cotejando muchos datos históricos de la época templaria y hasta el fin mismo de la orden. El protagonista se ve involucrado a su pesar en una trama con unas logias que custodian un símbolo y se ve trasladado del momento actual a la época medieval”.

Es el retorno del gran A. Thorkent a la literatura. Recomendable siempre.

Medio Rey, de Joe Abercrombie, y en el sello Fantasy, nos narra la historia de Yarvi, el hijo menor del rey, nació con una malformación en una mano que ha llevado a todo el mundo a considerarlo «medio hombre». Por eso, en lugar de convertirse en guerrero como los demás varones de su estirpe, se ha dedicado a estudiar los secretos de la Clerecía. En la víspera de la última prueba, llega la noticia de que su padre y su hermano han sido asesinados, por lo que él es el nuevo rey. Pero tras una terrible traición a manos de sus seres más queridos, Yarvi se encontrará solo, en un mundo regido por la fuerza física y los corazones fríos. Incapaz de llevar armadura o de levantar un hacha, deberá afilar su mente. Cuando se junta a su alrededor una extraña hermandad de almas perdidas, descubrirá que esos compañeros inesperados tal vez puedan ayudarlo a convertirse en el hombre que quiere ser.

6 es la nueva propuesta de Daniel Mares en Kokapeli Ediciones. La historia transcurre en La Casa, un lugar inmenso que tiene salas de sueño, salas de juego, kilómetros de pasillos y un invernadero con una cúpula

acristalada a través de la que uno puede ver pasar las estrellas. Lo que los Niños llaman la Casa tiene todo lo que estos puedan desear. Sus necesidades son atendidas por máquinas y ellos se dedican a jugar, a volar por los pasillos con sus alas mecánicas y también a luchas de poder interno que su misma inocencia vuelven a menudo sangrientas. Pero todo se acaba y puede que también para ellos llegue el momento en el que el tiempo comience a correr de nuevo... Es un homenaje a clásicos como Peter Pan y una exploración de la naturaleza humana. Es también un producto propio de la ciencia ficción científica más sólida, pues aquí se juega con elementos científicos para crear un mundo distinto. En este caso, un micromundo llamado la Casa, en el que viven en una infancia eterna los Niños. Hasta que esa infancia, de repente, se acaba.

3.0 de Jose Ramón Vázquez es un e-pub gratuito que pueden ustedes descargar en la dirección <http://trespuntocero.transartica.net/>. Se trata de una antología de relatos entre los que se encuentra Neo Tokyo Blues que ganó el premio Ignotus al mejor relato en 2013. Los relatos que lo componen son los siguientes: Del Molonio y los Caballeros de Oxidada Armadura, Bidesari, Cuenta atrás, El romance del siglo, Libertad de mercado, Novedad en el Alcázar, Veredicto, Cóndor con alas de metal, El chico nuevo, Amplitud de improbabilidad, TDT, Share rider, Jihad, NeoTokyo Blues

Según el prologoista “Su obra es brillante y compleja, cada relato es una fantástica aportación al género, una pedrada al cristal de lo vulgar”.

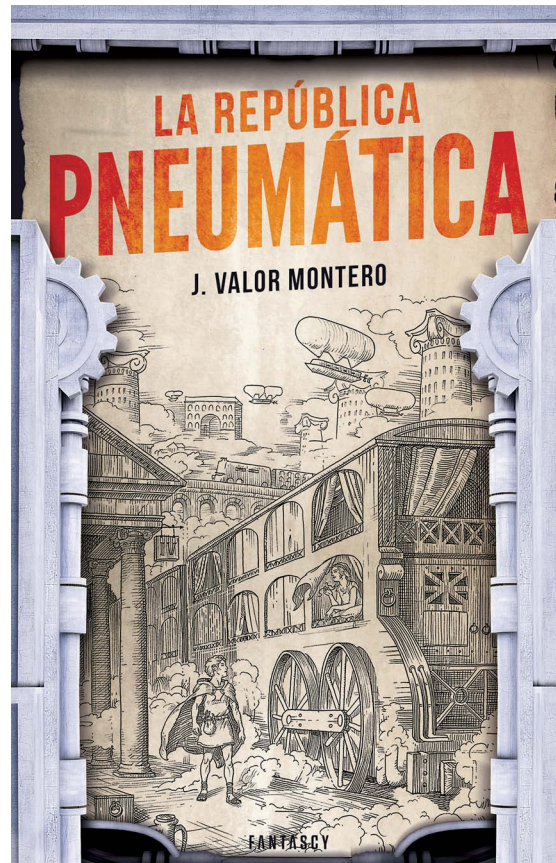
Dr. Who el loco de la cabina. La nueva era de la máquina del

tiempo, es un ensayo escrito por Miguel Ángel López Muñoz, bajo su seudónimo de Magnus Dagón, que acaba de editar Dolmen. Como es de esperar, este ensayo repasa la trayectoria del personaje más longevo de la ciencia ficción televisiva. Gracias a las sucesivas reencarnaciones del personaje, y a un gran número de actores que lo interpretaron, la serie se mantiene viva hasta nuestros días en la que el Dr. está interpretado por Peter Capaldi. Libro para adentrarse en el universo whowian en profundidad y conocer todos los entresijos del viaje en el tiempo desde la óptica de un Señor del Tiempo.

Vendrán de las nubes, de Rodríguez Vázquez, está editada por Tyrannosaurus books y es una novela que mezcla el thriller, la acción y las invasiones alienígenas en un relato de corte clásico que recuerda a las novelas de los 60 y 70 y los más clásicos pulps. Es la historia del abogado Michael Hickmann que acepta un puesto de trabajo en un pequeño bufete en Bath, Inglaterra. Durante la fiesta de inauguración del complejo de edificios al que se acaba de mudar, habitado por los más variopintos personajes (propietarios de tiendas dedicadas al ocultismo, vecinos cascarrabias, aficionados a la juerga, una muchacha joven extraña y solitaria...), la policía acude al barrio alertada por el hallazgo de los restos de un cadáver con indicios de haber sido desintegrado. Michael experimenta pesadillas nocturnas en las que unos seres sin rostro le susurran claves de su futuro. Una enigmática carta llega a su apartamento; una carta que insinúa que lo ocurrido es sólo el inicio de algo que está a punto de cambiar el futuro de la humanidad para siempre, algo que viene de fuera, algo que... vendrá de las nubes.

La Asociación Española de Fantasía, Ciencia Ficción y Terror (Pórtico AEFCFT) promueve una interesante iniciativa para los socios actuales y futuro: se realizará una edición limitada, por lo tanto si no se es socio no se podrá conseguir, de una obra inédita de César Mallorquí con ilustraciones de Antoni Garcés. La obra estará disponible en octubre y será para los socios en activo. Así que la oportunidad de asociarse es inmejorable. La Biblioteca del Laberinto, Gigamesh y Bibliópolis son patrocinadores del libro.

Hasta el mes que viene, recordando al fallecido Leonard Nimoy en el papel que lo encumbró, que tengan *larga vida y prosperidad*.



LA REPÚBLICA PNEUMÁTICA

J. VALOR MONTERO

La reciente publicación de *La República Pneumática*, escrita por J. Valor Montero, me ha permitido retomar uno de los temas en los que llegué a especializarme dentro del género de la ciencia ficción que no es otro que la ucronía. ¿Qué es esto de ucronía, me preguntaran ustedes? Pues digamos que es un relato histórico de ficción en el que la historia no transcurre tal y como la conocemos. Una definición más académica es la que nos ofrece la RAE, que define así la palabra: *la utopía aplicada a la historia; historia reconstruida lógicamente de tal modo que habría podido ser y no ha sido*. Los anglosajones tienen otro vocablo para designarla que es *What if?*, es decir ¿Y si...? que resume muy bien de lo que se trata. Porque la ucronía transporta al lector al terreno del fantástico y de la ciencia ficción enfrentando a éstos a sus conocimientos históricos, creando un universo alternativo en el que las cosas fueron diferentes. Para que la historia conocida cambie los escritores parten de un punto concreto en el que se produce la modificación. A ese punto lo conocemos como punto Jombar, o Jumbar, y suele ser un suceso histórico de la suficiente relevancia para que su no existencia o su modificación condicione un rumbo histórico diferente.

La novela que reseñamos este mes la etiqueto como ucronía clara y pura. Valor Montero ha utilizado sus recursos literarios para mostrarnos una Re-

pública Romana diferente cuyo devenir ha sido modificado por el descubrimiento de la máquina de vapor en el siglo IV DC. Esta invención revoluciona por completo Roma que no es tomada por los bárbaros sino que estos son asimilados. Y es un interesante punto de cambio porque la historia nos enseña que el problema de los Imperios, y sobre todo de su supervivencia, siempre fue el de las comunicaciones. Cuando éstos se hacían enormes, la ingobernabilidad llegaba al no poder establecer una conveniente, y rápida, cadena de órdenes y réplicas. Nuestro autor solventa esta fragilidad al utilizar la tecnología del vapor, la pneumática, como amalgama de este Imperio devenido en República.

La historia no es realmente un tratado histórico y social de esa sociedad trasmutada en tecnológica. Nos hallamos ante una novela de aventuras, incluso con componentes picarescos, centrada en una Barcinomagna, Barcelona, alternativa descrita con gran profundidad y detalle -el hecho de que el autor sea arquitecto ha debido influir mucho en este hecho-. En la ciudad viene a parar nuestro protagonista, Marcus Novus, huyendo de una persecución a su padre y a él de rebote. Allí va a encontrar enemigos y amigos, incluyendo una especie de Obi Wan Kenobi femenina, o más bien de Yoda si nos atenemos a su dominio del latín, que le guiará por los caminos de las disciplinas orientales, y podríamos decir que mágicas- de la Via virtutis, como se denomina el movimiento. Novus pasará por un aprendizaje, nada nuevo bajo el sol, y por la consabida rebelión hacia su maestra, recurso de nuevo común a muchas historias fantásticas o de aventuras. Pero al margen de estos clichés, la novela, aunque no ahonda en ellos hay algunos retazos de elementos que envuelven a la pura aventura; críticas a la religión, a la enseñanza -la pneumática es casi una religión en sí misma, a la xenofobia y el racismo, a la esclavitud o a los políticos corruptos que parecen trasladados hacia el pasado dadas sus características.

El marco referencial resulta interesante a priori, aunque este lector hubiera deseado más la profundización en la sociedad evolucionada a partir de ese cambio; en esos conflictos sociales que producen el maquinismo temprano, que no son otros en su descripción que los de la revolución industrial del XVIII-XIX. Entiendo que es complicado utilizar simultáneamente la aventura y la especulación histórica en un conjunto que resulte homogéneo, pero entiendo que el substrato histórico es tan interesante que la concreción en detalles sociales hubiera mejorado el resultado final. Pero, como siempre digo, mis deseos son sólo pequeños apuntes de escritor frustrado.

No puedo decir que para este lector la novela sea un fracaso. Todo lo contrario. Como ucronía funciona perfectamente. El desarrollo de ese mundo alternativo se hace creíble y consistente, dentro de lo que es una fantasía naturalmente. Y en el terreno de la aventura, pese a esos clichés comunes, también funciona como fuente de entretenimiento. El conjunto resulta ser agradable y perfectamente válido. Puesto que la novela está pensada como la primera parte de una trilogía, habrá que esperar a las continuaciones para poder tener una visión de conjunto que no dudo que mejorará la historia de esta Roma tan singular. **SFW**



EL FANTÁSTICO FAVORITO DE...

BRUNO SEVILLA

JarJar Binks no se merecía tanto odio



TU PRIMER RECUERDO RELACIONADO CON EL FANTÁSTICO...

El momento en el que matan al coloso en *Jasón y los Argonautas* de Chaffey. Lo ví por la tele con 6 o 7 años y aquel chorro de sangre del talón me impresionó mucho.

DE PEQUEÑO QUERÍAS SER...

Mayor. Tenía ganas de crecer.

DE PEQUEÑO TE ASUSTABA...

Las avispas.

DISFRUTASTE COMO NUNCA VIENDO...

Whiplash.

TU ESCENA FAVORITA DE CIENCIA FICCIÓN ES...

Los velocirraptores en la cocina de *Jurassic Park*.

¿Y DE TERROR?

El comienzo de *Scream* con Drew Barrymore.

UN REFERENTE FANTÁSTICO.

La serie *Black Mirror*. El punto distópico que tiene me encanta.

¿UN DIRECTOR?

Rafa Martínez.

¿UN ACTOR?

Miquel Fernández.

¿UNA ACTRIZ?

Julianne Moore.

¿UNA SERIE DE TV?

Juego de Tronos.

¿UNA PELÍCULA A DESCUBRIR?

Cualquiera de Tarkovsky, que hace poco me enteré de que están sus películas en youtube y aún no he me he atrevido con ninguna.

LA PELÍCULA MÁS RARA QUE HAYAS VISTO ES...

Donnie Darko. Con diferencia.

¿Y LA PEOR?

Pues no me gustó nada *Los renegados del diablo*.

¿UN LIBRO?

Soy leyenda de Richard Matheson.

¿EXISTE VIDA DESPUÉS DE LA MUERTE?

Ni idea.

¿Y EN OTROS PLANETAS?

Probablemente. Lo de que vengan de visita ya...

¿QUÉ ES LO MÁS RARO QUE TE HA SUCEDIDO NUNCA?

Un casting hace muchos años en el que al terminar me dijo el director/guionista que muy bien, que mucho talento y tal, pero que si me apetecía "un magreo". Salí de allí pitando.

¿QUÉ PERSONAJE TE GUSTARÍA SER Y PORQUÉ?

Ser no sé, pero interpretar, a Hamlet. Y hacer dos versiones: una a lo Kenneth Branagh, todo serio, y otra en versión zombie o algo así muy macarra.

DARÍAS LO QUE FUESE POR CONSEGUIR...

No sé si hay algo que me motive tanto. ¿Viajar en el tiempo?.

¿LAS PELÍCULAS EN EL CINE O EN CASA?

Cualquiera. Mientras NO sea en el tren.

¿STAR WARS O STAR TREK?

Star Wars, pero sin fanatismos. JarJar Binks no se merecía tanto odio.

TU COMIDA FAVORITA ES...

Helado.

¿Y BEBIDA?

Café.

¿ERES SUPERSTICIOSO?

No.

¿EL DESTINO ESTÁ ESCRITO?

Pues espero que no.

¿QUÉ TIPO DE MÚSICA SUELES ESCUCHAR?

Va a épocas, pero desde radiofórmula horter a Sigur Rós.

TE PONE LAS PILAS...

Trabajar.

NO SOPORTAS...

La impuntualidad, sobre todo si es recurrente.

EN TU TIEMPO LIBRE TE GUSTA...

Pues en realidad lo que me gusta es no tener mucho tiempo libre.

¿TIENES ALGUNA MANÍA O COSTUMBRE A LA HORA DE TRABAJAR?

No especialmente. Intentar estar relajado.

¿EN QUÉ ESTÁS TRABAJANDO AHORA QUE NOS PUEDAS DECIR?

Acabo de terminar de rodar con Mateo Gil (que ha sido un placer, por cierto) y tengo un par de cosas en el aire pero no hay nada confirmado.

¿QUÉ PROYECTO TE GUSTARÍA LLEVAR A CABO EN UN FUTURO NO MUY LEJANO?

Algo de teatro, que lo echo de menos.

NOMBRE

Bruno Sevilla

PROFESIÓN

Actor

NACIONALIDAD

Español

FECHA DE NACIMIENTO

11 de noviembre de 1985

ALGUNOS TÍTULOS...

- Borgia

- Project Lazarus

The poster is designed in a stained glass style with a thick, multi-layered border. The top section features a large, arched window containing a purple, tentacle-like monster with a central face and long, pointed appendages. Below the monster, a city is shown in flames, with people in the foreground reacting in shock and fear. The entire scene is framed by a decorative border with repeating patterns and small skull motifs in the upper corners.

NOCTURNA

MADRID INTERNATIONAL FANTASTIC FILM FESTIVAL

25-31 DE MAYO 2015

CINES PALAFOX (MADRID)

WWW.NOCTURNAFILMFESTIVAL.COM

DEL PRODUCTOR ALEXANDRE AJA, DIRECTOR DE
LAS COLINAS TIENEN OJOS



SOLO ENTRARÁS UNA VEZ.

LA PIRÁMIDE

TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE FOX INTERNATIONAL PRODUCTIONS / SILVATAR MEDIA - MARK CANTON - AJA / LEVASSEUR "THE PYRAMID" ASHLEY HINSHAW DENIS O'HARE
JAMES BUCKLEY MÚSICA DE NIMA FAKHRARA MONTAJE SCOTT C. SILVER DISEÑO DE MARCO TRENTINI DIRECTOR DE LAURENT TANGY PRODUCTORES ROBERT O. KAPLAN ALFRED S. NEWMAN JUSTINE RACZKIEWICZ
PRODUCCIÓN POR ALEXANDRE AJA MARK CANTON CHADY ELI MATTAR SCOTT C. SILVER ESCRITO POR DANIEL MEERSAND & NICK SIMON DIRIGIDA POR GREGORY LEVASSEUR

#PIRAMIDPELICULA **24 DE ABRIL EN CINES** LAPIRAMIDELAPELICULA.ES